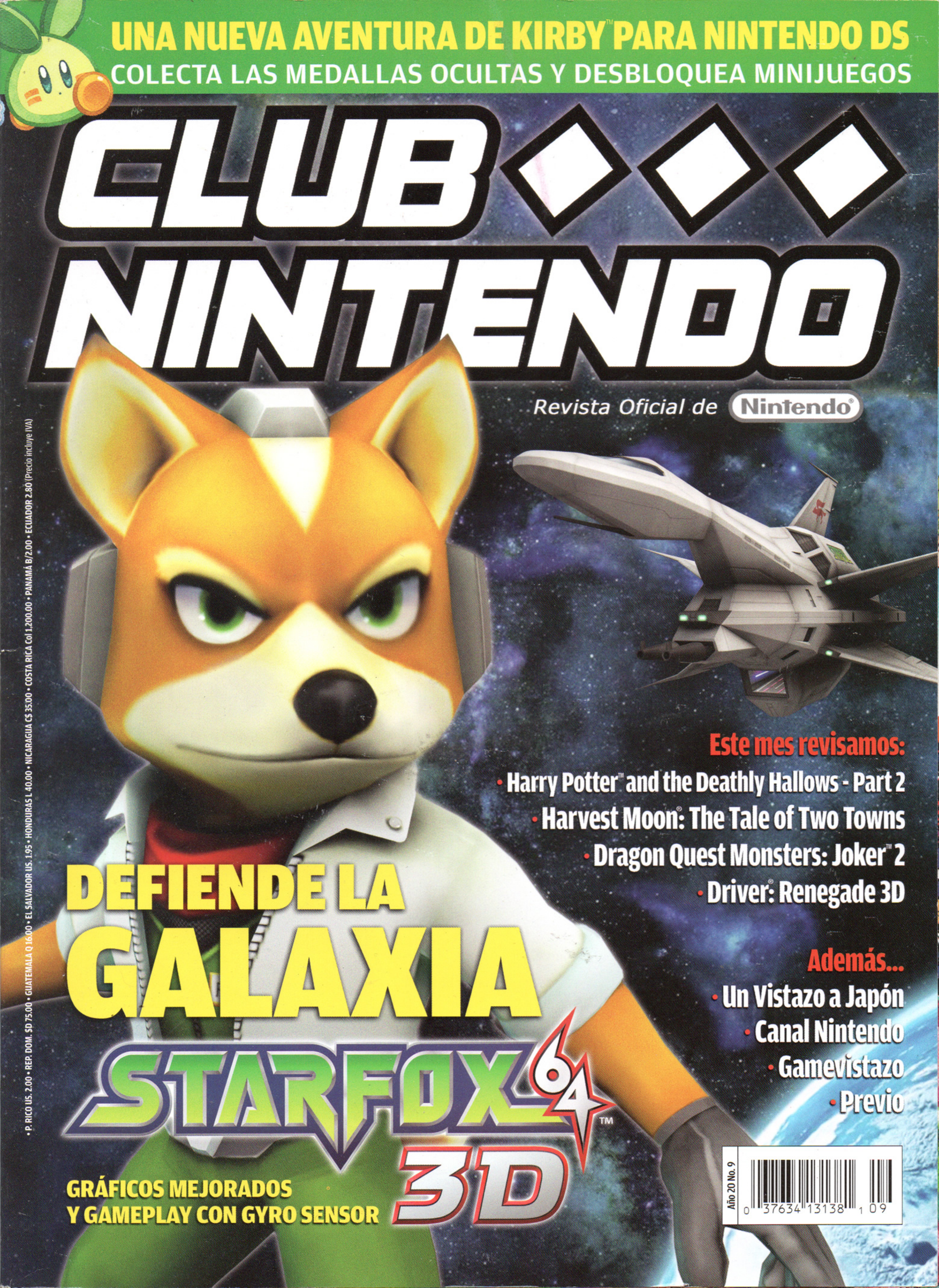
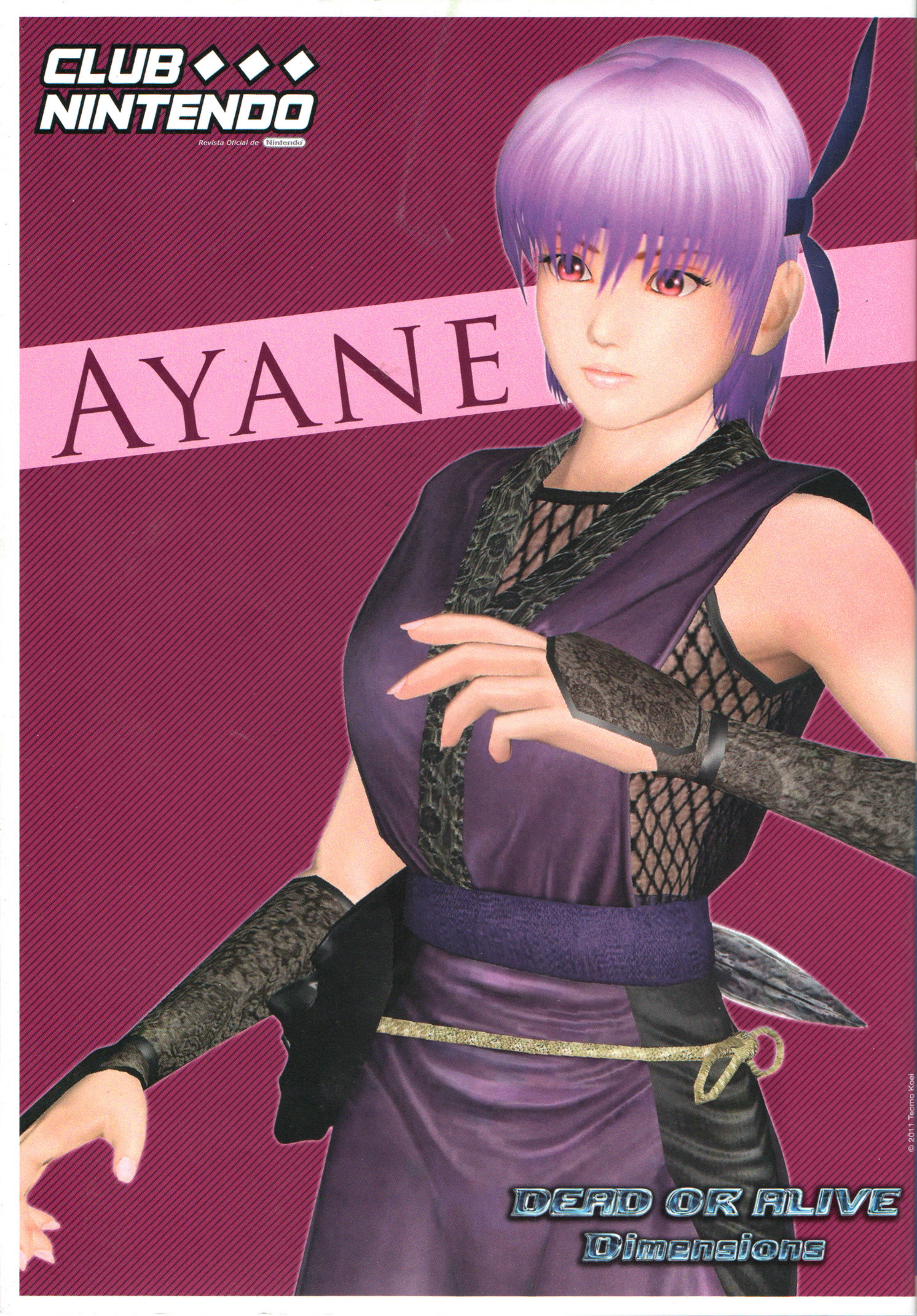


UNA NUEVA AVENTURA DE KIRBY™ PARA NINTENDO DS
COLECTA LAS MEDALLAS OCULTAS Y DESBLOQUEA MINIJUEGOS
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo®
Este mes revisamos:
• Harry Potter™ and the Deathly Hallows - Part 2
• Harvest Moon®: The Tale of Two Towns
• Dragon Quest Monsters: Joker™ 2
• Driver®: Renegade 3D
Además...
• Un Vistazo a Japón
• Canal Nintendo
• Gamevistazo
• Previo
DEFIENDE LA GALAXIA
STARFOX 64 3D™
GRÁFICOS MEJORADOS Y GAMEPLAY CON GYRO SENSOR
• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 75.00 • GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95 • HONDURAS L 40.00 • NICARAGUA C$ 35.00 • COSTA RICA Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00 • ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)
Año 20 No. 9
0 37634 13138 1 09


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
AYANE
© 2011 Tecmo Koei
DEAD OR ALIVE
Dimensions

SUMARIO

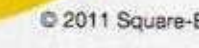
Página 17



© 2011 Atlus






© 2011 Square-Enix



© 2011 Arc System Works



EDITORIAL

Año XX No. 9
Septiembre 2011

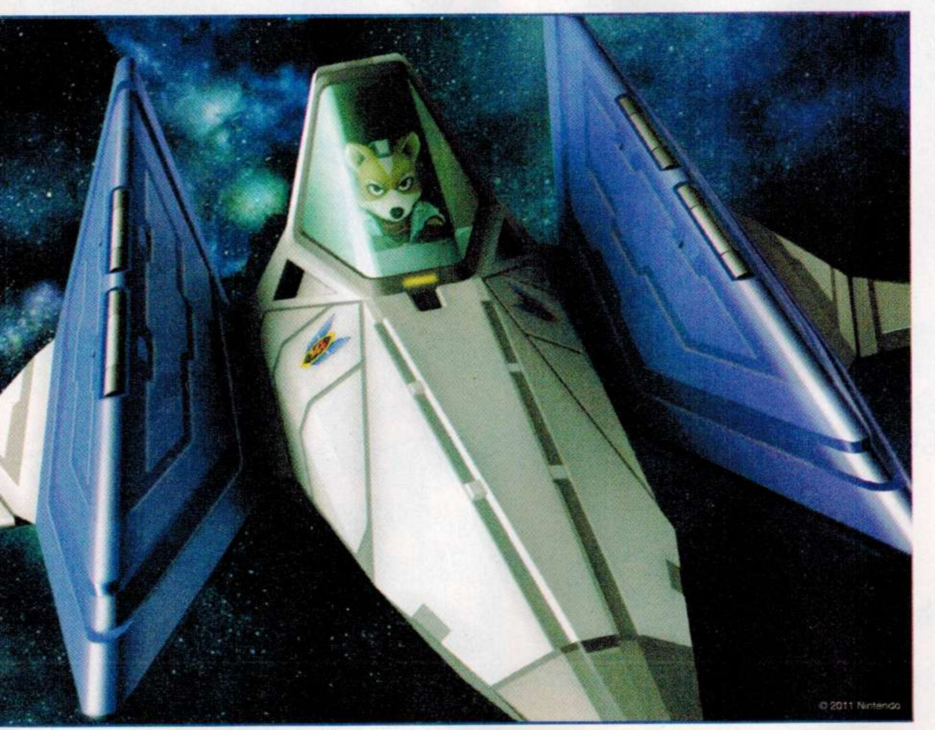
Así como el asunto de la tercera dimensión sin lentes era un hecho inédito en las consolas de videojuegos -más aún en las portátiles-, también lo fue el bajón de precio que Nintendo anunció para el N3DS en Estados Unidos y Japón. Por consiguiente, el mismo estruendo se percibirá en los diversos puntos de venta globales de manera inmediata o paulatina, todo dependerá de los distribuidores locales, pero es un hecho que deberán adaptarse a las nuevas condiciones establecidas por la compañía de Kioto.

El Nintendo 3DS es una innovadora plataforma que ofrece un potencial gráfico mucho mayor, digno de una siguiente generación, aderezado con el efecto tridimensional que ningún otro se había atrevido siquiera a imaginar. Sin embargo, muchos factores hicieron que las ventas de la plataforma no fueran las que Nintendo tenía proyectadas (precio, mínima cartera de juegos u apoyo de licenciatarios, restricciones de edad, entre otros), por lo que los directivos de la compañía nipona tuvieron que reorganizar sus estrategias, siendo la rebaja del precio una solución práctica. Se anunció también el plan "Nintendo Ambassador", el cual garantiza un estímulo importante para los fans que compraron la consola antes del 12 de agosto, y consiste en 10 juegos gratuitos de NES (descargables a partir del 1 de septiembre) y 10 de Game Boy Advance (para finales de año) a través de la eShop (más detalles en la sección "Extra").

Con este replanteamiento de la estrategia de ventas, Nintendo pretende incrementar su posicionamiento en el mercado y hacerse de una gama de títulos mayor que sea atractiva para los fans. Empezarán desde ya con **Star Fox 64**, y seguirán con **Mario Kart 7** y **Super Mario 3D Land**, tres excelentes franquicias que te brindarán un sinfín de horas de entretenimiento. Todo esto fue confirmado por el propio Satoru Iwata en una carta dedicada a todos los fans de Nintendo, en la que también agradeció su apoyo y prometió que lo mejor para Nintendo 3DS está por llegar.



Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**





Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete

DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Víctor Salas

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna

PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS

DIRECTORA GENERAL DE VENTAS
Mara Domínguez

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Christian Rojas
Tel: 5261 2600

DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Gabriela Garza
Oscar Gaona Lozano

DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES

DIRECTOR
Carlos Garrido

DIRECTOR DE MERCADOTECNIA
Guillermo Ortiz Romero

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

Impresa en México por: Quad/Graphics México DF, Emiliano Zapata #93, Colonia San Juan Ixhuatepec, C.P. 54180, Tlalnepantla, Estado de México, tel.: 57-15-03-93.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com



¿Ya estás jugando en 3D?
En Pilotwings Resort™ para la consola Nintendo 3DS, explora el ultra-envolvente mundo 3D de la isla Wuhu con tu propio personaje Mii™. Al volar en avión, en ala delta o en una mochila propulsora puedes disfrutar de la emocionante sensación de estos deportes aéreos únicos.
NINTENDO 3DS
Mira hacia adentro.
nintendo3ds.com/es
Usar controles parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menos.
© 2011 Nintendo. Pilotwings Resort and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.
Nintendo

LA IMAGEN





El regreso de Driver

Una de las franquicias clásicas de Ubisoft es **Driver**, la cual ahora llega a las consolas de Nintendo (Wii y Nintendo 3DS) para situarnos en una batalla sin cuartel en contra de la mafia de Nueva York o en recorridos por las calles de San Francisco. Ambas versiones tienen características únicas e historias originales, por lo que será un agasajo seguro para los fans.

Driver página **48**



DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.
También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hey! ¿Cómo te encuentras, **Doctor Mario**? Esta es mi primera carta que escribo a la revista, ya que ahora tengo una serie de preguntas que ojalá me puedas contestar. En la edición de junio nos hablaste sobre una colección de videojuegos llamada Nintendo Selects, mis dudas son:
1.- ¿Esta colección sólo se encuentra en Estados Unidos o también está disponible en México? En tal caso, ¿me podrías informar en dónde la podría encontrar?
2.- ¿Los juegos de esta colección se venden en conjunto o también los encuentro por separado?
3.- Y sobre la nueva consola Wii U y el nuevo control, ¿el control requerirá del uso del WiiMote?
4.- ¿El nuevo control será recargable o requerirá del uso de baterías?
Con esta me despido, espero que puedas responder mis dudas.

Carlos A. Cruz
Vía correo electrónico

¡Hola, Carlos! Me da mucho gusto que te hayas animado a escribir. Los títulos de Nintendo Selects (**The Legend of Zelda: Twilight Princess, Wii Sports, Animal Crossing** y **Super Mario Sluggers**) también llegaron a México y los puedes encontrar en casi cualquier tienda especializada o departamental, así que no te des por vencido si ves que en un par no los encuentras. Cada juego se vende por separado; de hecho, en Estados Unidos tienen un costo aproximado de 20 dólares, pero en cada país puede variar. Lo cierto es que estarán con un precio mucho más accesible.
Wii U podrá utilizar los clásicos Wiimotes del Wii actual como controles adicionales, pero ello no significa que el control con pantalla táctil requiera de un Wiimote para su funcionamiento; es decir, es totalmente independiente. En cuanto a si será recargable o se alimentará con baterías AA, como ocurre con el Wiimote, aún no lo sabemos, pero en cuanto nos enteremos de algo, ten por seguro de que serás uno de los primeros en enterarte.

¡Hola, **Dr. Mario**! Es la primera vez que te escribo. Hace cuatro años que compro la revista y recientemente adquirí mi nueva consola Nintendo 3DS, por la que estuve esperando desde el año pasado. Como sea, tengo unas preguntas que hacerte.
1. ¿Es cierto que siempre ordenas tu pizza con champiñones? Ja, ja, ja. No, ya enserio, son estas:
1.- ¿Reggie Fils-Aime no a mencionado el precio de Wii U para América?
2.- ¿Hay algún juego de **Mario** que esté siendo preparado para la Wii U?
3.- ¿Existe algún juego de la serie **K-ON!** para alguna consola de Nintendo?, amo esta serie y me gustaría que así fuera.
4.- ¿Cualquier juego comprado fuera de América no entrará en mi Nintendo 3DS? ¿Hay alguna manera de saber si entrará o no antes de comprarlo?, pues me molesta un poco saber que hay títulos que no podré jugar.
7.- ¿Es posible descargar la aplicación **Flipnote Studio** en la eShop del Nintendo 3DS?
Bien, esas son mis preguntas. Buena suerte en tus próximas aventuras y Feliz Tanabata. No olvides apuntar el bambú hacia Vega y Altair.

David Juárez
Vía correo electrónico

¡Qué tal, David! Ja, ja, ja. Claro, los champiñones son buenos para el crecimiento. No se ha dado ningún punto o comentario oficial sobre el precio de Wii U en América, Asia o Europa, por lo que todavía se mantiene en rumores o especulaciones debido a la gran tecnología con la que está siendo desarrollado, en especial con el control. Así que no te pierdas nuestras próximas ediciones de Club Nintendo, porque seguiremos contando los detalles que vayan surgiendo de Wii U y de cada producto de Nintendo.
Durante la Electronic Entertainment Expo pudimos ver un demo que lleva por nombre **New Super Mario Bros. Mii**, que vendría a ser una secuela de la edición que salió para Wii hace unos meses, sólo que ahora se incorporan los personajes **Mii** que tú mismo diseñes a tu imagen (o la de tus amigos, conocidos y demás). Es probable que termine siendo un juego completo y quizá hasta lo tengamos de lanzamiento; el tiempo nos lo dirá. Aparte de ese título, no se ha comentado sobre más juegos de **Super Mario** que estuvieran en desarrollo para Wii U, aunque no dudamos de que ya estén en la fase de lluvia de ideas.
Hay juegos de muchas series japonesas para las consolas de Nintendo, pero desafortunadamente **K-ON!** no es uno de ellos, ni siquiera para el mercado japonés. Algunos títulos recomendables -de anime- son **Haruhi Suzumiya no Gekidou** y **Death Note**, que sí llegaron para Wii y NDS (en japón) respectivamente. Para nuestro continente, te podría recomendar los juegos de **Naruto, Dragon Ball, Bleach, One Piece**, entre otros; de seguro te divertirás reviviendo de forma interactiva las espléndidas aventuras de la TV.
Tu juego entraría sin problemas en la consola, lo que no ocurriría es que funcione normalmente, pues tu Nintendo 3DS tiene una limitación de región, sólo reproduce juegos americanos, así que si compras un título japonés o europeo no podrás jugarlo. Lo mismo ocurre con la tienda en línea "eShop", para Japón o Europa hay títulos que pueden no estar en la tienda americana o viceversa. En cuanto a **Flipnote Studio** no se puede comprar ni transferir a un Nintendo 3DS; sin embargo, se ha comentado que Nintendo estaría trabajando en una edición especial para el portátil de tercera dimensión, la cual se llamaría **Flipnote Memo**, pero no se ha hablado sobre fechas de lanzamiento y si sería gratis como el anterior o tendría algún costo.





¿A estos personajes te referías? Ja, ja, ja. Muy buena tradición la del Tanabata que, a su vez, se retoma de la costumbre china llamada Qi Xi. En la festividad japonesa se celebra el encuentro entre Vega (Orihime) y Altair (Hikoboshi), personajes mitológicos cuyo amor es separado por un río estelar (formando así la Vía Láctea), que sólo les da oportunidad de reunirse una vez al año.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! ¿Ya has pateado lo suficiente a **Bowser** para que deje de molestar?
Bueno, es la primera vez que te escribo y tengo varias preguntas:
1.- ¿Cuándo va a salir el nuevo juego llamado **Profesor Layton And The Last Specter**?
2.- ¿Saldrán más colores del Nintendo 3DS?
3.- ¿Es cierto que Nintendo está trabajando en la sexta generación de **Pokémon**? De ser así, ¿sería para el Nintendo 3DS o el NDS normal?

Ángel Rojas
Vía correo electrónico

¿Cómo estás, Ángel? No importa que siempre le demos su merecido, **Bowser** vuelve a reestructurar sus planes, busca nuevas alternativas y se alista para una nueva misión... Pero dentro de todo, eso es bueno, pues nos ha hecho vivir aventuras espectaculares en nuestras consolas de Nintendo, ¿no crees?
Profesor Layton and The Last Specter salió en el mercado japonés desde noviembre de 2006, pero para nuestro continente estará listo a finales de este año. La historia nos transportará a la primera aventura de **Layton** y veremos cómo conoció a **Luke**; también, descubriremos grandes misterios en nuestro Nintendo DSi.
Nintendo se ha caracterizado por presentar nuevos colores en sus plataformas portátiles y por ofrecer ediciones especiales con características únicas, por lo que no será descabellado pensar que próximamente lleguen más colores de Nintendo 3DS. De hecho, para el mercado nipón ya se tiene un fabuloso color rojo, que esperemos también lo traigan para



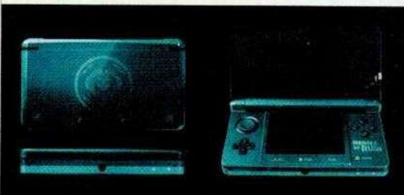










Con el NDS se tardaron un poco en ofrecer nuevos colores, pero ya podemos ver de varios estilos y hasta uno de edición especial de **Mario**. Así que no pasará mucho para que ocurra lo mismo para el Nintendo 3DS, incluso con grabados de colección como ha ocurrido con series como **Dragon Quest** o **Final Fantasy** en NDS. De hecho, para promocionar **Heroes of Ruin**, Square Enix diseñó una edición especial de N3DS con el logotipo del juego, aunque sólo un afortunado ganador será quien se lo lleve a casa.

América. Veamos qué ocurre en el futuro próximo, ya les estaré informando de cada avance.
El último título de **Pokémon** llegó en marzo pasado y, por lo tanto, es lógico pensar que Nintendo ya está planeando una nueva aventura con estos populares personajes, con mayor razón ahora que se tiene un poderoso *hardware* tridimensional (N3DS) que seguramente será el indicado para ofrecer la sexta generación. ¿Se imaginan las batallas de **Pokémon** en tercera dimensión? ¡Eso será digno de ver!

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo está todo por allá? Quiero hacerte una serie de preguntas que me tienen en un estado de enigma:
1.- ¿Para qué fecha saldrá la entrega de **Rhythm Heaven** en Wii? Nintendo sólo dijo que estará disponible en 2011, pero no se especificó mes y día.
2.- ¿El nuevo controlador Wii U es compatible con todos los juegos? ¿O sólo con juegos especiales?
En fin, eso es todo lo que quería despejar, simplemente me despido.
Felipe Fernández
Vía correo electrónico

¡Hola, Felipe! Todavía no hay fecha de salida para **Rhythm Heaven** (Wii). No dudamos de que estará listo para antes de diciembre. Habría que esperar y escuchar los comentarios de Nintendo, pero dudo mucho de que se retrase su lanzamiento que, como dices, está proyectado para 2011.
El control de Wii U -al menos por lo que se ha dicho hasta ahora- será compatible o, mejor dicho, funcional con todos los juegos que salgan para dicha consola; es decir, se valdrán de sus cualidades en la medida o proporción que los desarrolladores lo crean conveniente o logren adaptar su tecnología y creatividad. Espero que pronto se den a conocer detalles de los juegos de Wii U, pues lo visto en la Electronic Entertainment Expo nos emocionó bastante.

¡Hey, **Doctor Mario**! ¿Cómo esta todo allá? Espero que bien, esta es la primera vez que te escribo, ojalá que salga en la próxima edición. Bueno, pasaré a las preguntas.
1.- ¿El juego **The Legend of Zelda Ocarina of Time 3D** mantiene las censuras que sufrió antes o se las quitaran? Es que quisiera oír la canción original del templo del fuego en esta versión.
2.- ¿Hay alguna noticia de **Smash Bros.** para Nintendo 3DS? Es que con las ventajas de esta novedosa consola estaría genial.
3.- ¿Habrá novedades sobre un nuevo juego de **Mario**?
Bueno, esas son todas mis preguntas. Por cierto, me gustaron mucho los Wario Awards, espero que los sigan publicando.
Alexis Rodríguez
Mexicali

La versión que llegó al Nintendo 3DS es la censurada; es decir, no verás sangre en color rojo algún tipo de música que pueda causar controversia. Se basa en la última revisión de la versión de Nintendo 64, en la que ya veíamos sangre de color verde para no herir ninguna susceptibilidad. De hecho, si recuerdas la canción del templo que mencionas, la omitieron porque hacía referencia a música musulmana y, por lo tanto, Nintendo decidió omitirla.
La única noticia que ha brotado sobre **Super Smash Bros.** para Wii U y Nintendo 3DS es que se encuentra en un nivel de desarrollo bajo, por lo que falta algo de tiempo para que empiece a tomar forma y dimensiones para mostrarse al público.
Por supuesto, ya es un hecho que sí llegará a ambas plataformas y es probable que se pueda "linkear" el juego en línea para que compitas con rivales que usen cualquiera de las dos consolas, detalle que sería por demás agradable. Pero por ahora sólo son especulaciones, así que lo mejor será esperar a que la compañía dé más avances de su juego, que; como te comenté hace un momento, aún se encuentra en la fase de inicio del desarrollo.
Nintendo no ha dado a conocer si estaría trabajando -o no- actualmente en un juego de **Super Mario Bros.** para Wii U (además del demo que se mostró durante el pasado E3). Podría ser interesante ver una tercera entrega de **Super Mario Galaxy** usando el control de Wii U, pero también sería agradable ver una nueva propuesta que vaya más allá de las galaxias cercanas o lejanas y nos ofrezca un *gameplay* retador que no hayamos visto anteriormente, ¿no crees?.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo va todo por allá? Espero que muy bien. Es la segunda ocasión que te escribo, tengo otras preguntas para ti. Respóndelas, por favor (del modo que sea posible).
1.- ¿Saldrá un Nintendo 3DS XL en las próximas fechas?
2.- ¿Cuándo estará disponible el juego **The Legend of Zelda: Skyward Sword**? Y qué función empleará el Wii MotionPlus en este. Es que siempre me ha gustado mucho esta franquicia y estoy desesperado por que salga, para por fin dejar de ver los tráilers y empezar a jugarlo.
3.- He escuchado que saldrá una nueva consola de Nintendo, llamada Wii U. ¿Cuáles serán sus funciones?, ¿será una accesoria para la Wii o una consola totalmente diferente?
Muy bien, esas son todas mis preguntas, espero con ansias su respuesta. Saludos allá en el Mushroom Kingdom. ¡Suerte!
Diego Pertuzé
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Diego! Todo bien por estos territorios, gracias por preguntar. Nintendo no ha mostrado interés en lanzar una edición XL del N3DS, pese a que para muchos fans sería maravilloso ver sus juegos con una pantalla de mayores dimensiones.
Pero por ahora, si me preguntas, no lo veo factible en los próximos meses, pues ha transcurrido menos de medio año desde su estreno y, por lo general, Nintendo siempre espera uno o dos años antes de dar un paso grande, como lo sería un rediseño o modificación de *hardware*.
Nintendo comentó formalmente que este 2011 tendríamos la próxima aventura de **Link** en **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, pero no ha definido mes o día con exactitud. Lo más probable es que esté listo para finales de noviembre o principios de diciembre, como han acostumbrado con los lanzamientos anteriores de la franquicia.
Para que no pierdas detalle, te recomiendo que leas nuestros próximos números de Club Nintendo, encontrarás toda la información de ese y muchos otros títulos más.
El Wii MotionPlus tendrá la función de registrar los movimientos que hagas con el control con completa realidad y certeza; es decir, 1:1. Con esto, cada que realices un *swing* con la espada, el control se convertirá en una extensión de tu brazo, logrando que percibas las acciones en pantalla con suma naturalidad, tal como lo has visto en juegos como **Red Steel 2** o **Wii Play: Motion**.
Aunque ya lleva tiempo las noticias de Wii U, nunca está por demás comentar un poco más sobre ello ya que quizás en la E3 se generó una pequeña confusión sobre si el control era la consola en sí o si se trataba de un "adicional" al Wii que existe actualmente. Pues bien, ya es por demás sabido que, efectivamente, el control es una novedad sorprendente, pero que se trata de un control, no de una consola como tal, pues Wii U es un *hardware* de última generación que no sólo retará frente a frente a sus más cercanos competidores, Microsoft y Sony, sino que también irá un paso más adelante con su control de pantalla táctil.

Arte por correo:

Antonio Arguello Torres; Guadalupe, N.L.
Alberto Hernández; San Salvador, El Salvador.
Aldo José Colón; República Dominicana.
Luis Ricardo Medina; Veracruz, Veracruz.
Alejandro Valdovinos; vía correo electrónico.
Bastian Fernández; vía correo electrónico.
Daniel Yáñez; vía correo electrónico.



El rombo de portada
En agosto estuvo arriba de la i de entrenamiento.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn

CN Profile





Super Street Fighter IV 3D Edition

Gouken

Gouken es uno de los personajes que los seguidores de **Street Fighter** más deseábamos ver en acción ya que no es un peleador más, sino el maestro de **Ken** y **Ryu**. Pero no fue sino hasta **Super Street Fighter IV 3D Edition** que pudimos cumplir nuestro sueño de controlar a tan poderoso combatiente. El maestro de **Gouken** fue **Goutetsu**, quien además de ser sensei de **Ryu**, tenía como alumno a su hermano, un joven de nombre **Akuma** (en Japón se le conoce como **Gouki**).

Lugar de nacimiento: **Japón.**
Edad: **Desconocida.**
Peso: **90 kg.**
Altura: **1,85 cm.**

© Capcom

El maestro del guerrero legendario

En el tiempo que pasa con **Goutetsu**, aprende la técnica conocida como Anatsuken. Por su parte, **Akuma** domina la opuesta: Satsu no Hadou, con la cual después elimina a su propio maestro buscando convertirse en el más poderoso guerrero que haya pisado la Tierra. **Gouken**, por su parte, decide viajar, aislarse del mundo, hasta que conoce a **Ken** y **Ryu**, quienes se convertirán en sus discípulos favoritos.

Akuma determina deshacerse de su hermano tiempo después. Un terrible ataque hizo pensar que **Gouken** había perecido, pero no fue así, se mantuvo oculto esperando el momento correcto para salir y ayudar a **Ryu**, quien es capaz de derrotar a cuanto oponente se le enfrente gracias a su gran poder interno... mismo que puede desencadenar el Satsu no Hadou, que **Akuma** busca incansablemente.

Un poder infinito

Sus técnicas más poderosas son Gohadoken, Senkugoshoha, Tatsumaki Gorasen y, claro está, Shin Shoryuken y Denjin Hadoken. Lo interesante es que se pueden combinar de maneras muy variadas; no necesariamente debe existir un golpe común previo, puede ser más de una técnica especial ligada, lo que lo hace no sólo espectacular, sino también un personaje que en manos expertas es un demonio.

Al final de **Street Fighter IV** se enfrenta de nuevo a **Akuma**, no porque desee vengar a su maestro, esta vez para proteger a su alumno, **Ryu**. Todo parece estar listo para una gran batalla, pero por desgracia antes de que comience termina la animación y el resultado es un misterio.



EL SLIME ESTÁ LLEGANDO
nickelodeon KIDS' CHOICE AWARDS MEXICO 2011
EL EVENTO
MÁS ESPERADO DEL AÑO
¡!
INGRESA A MUNDONICK.COM
Y SE PARTE DE ESTA FIESTA
PRESENTADO POR
DANNA PAOLA
22 DE SEPTIEMBRE
7:30 PM
nickelodeon
/MUNDONICK @MUNDONICKLA

EXTRA



Descarga obligada
Si amas los juegos de *Puzzle*, este simplemente no te puede faltar: **Mario's Picross.**



Juega como los mejores
Si quieres un título que te mantenga ocupado mucho tiempo, **Let´s Golf!** es la opción.

La tercera dimensión aún tiene muchas sorpresas

En estos momentos existen muchos juegos para el Nintendo 3DS, pero lo mejor es que aún están por venir obras magníficas que enriquecerán el catálogo de esta consola. Sin duda, el futuro es muy prometedor, sobre todo con la reducción en el precio.

En uno de los movimientos más sorpresivos que se recuerden en el medio, Nintendo anunció hace tan sólo unas cuantas semanas que el precio de su más reciente consola portátil, el Nintendo 3DS, sería reducido: pasaría de 249.99 a 169.99 dólares. Esto claro, en Estados Unidos (aunque es probable que la reducción también se vea reflejada en el resto del continente).

La reducción de precio entró en vigor el pasado 12 de agosto. Ahora bien, ¿qué pasará con los que adquirieron la consola durante sus primeros meses de vida y pagaron más? Bueno, pues Nintendo los tiene en mente, ya que creó el programa Ambassadors, que beneficia a quienes compraron la consola en su costo original. Para ser parte de él, bastaba con entrar a la eShop antes del 12 de agosto; de este modo, el primer día del mes en curso tendrían disponibles para descargar diez clásicos de NES completamente gratis, juegos como **Super Mario Bros.** o **Ice Climber**, los cuales estarían a la venta tiempo después.

Pero ahí no terminan las ventajas. Antes de que concluya el año aparecerán una decena más de títulos de Game Boy Advance gratis para estos jugadores, joyas tipo **Mario Kart: Super Circuit**, **Metroid Fusion** o **Yoshi´s Island: Super Mario Advance 3**, pero lo mejor es que estas obras no estarán a la venta de ningún otro modo.

Metroid Fusion para GBA es de las obras que estarán disponibles como descarga para embajadores.

Con esta baja en el precio de la consola todos nosotros los jugadores salimos ganando pero, en especial, quienes ya estamos esperando con ansias los nuevos **Super Mario** y **Mario Kart** para esta plataforma. Sin duda, será un gran cierre de año para Nintendo.



Para finales de año Nintendo nos tiene preparados un par de lanzamientos que todo mundo espera con ansias, las nuevas versiones de **Mario Kart** y **Super Mario.**

Una fantasía musical para el Nintendo 3DS

Final Fantasy llega al Nintendo 3DS... bueno, esperamos que nadie se haya desmayado, ya que no es de la forma tradicional o la que todos esperábamos. No es un RGP, sino un juego de ritmos, **Theatrhym Final Fantasy** será el título de la obra que se encuentra desarrollando Square Enix.



En la pantalla aparecerá la secuencia que debes seguir con ayuda del *Stylus.* No la pierdas de vista.

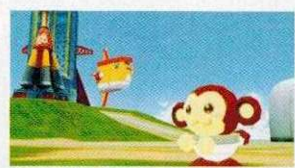


Así como vino... se fue

Uno de los proyectos que más estaban generando expectación entre los jugadores de todo el mundo fue **Mega Man Legends 3** para Nintendo 3DS. Capcom hizo el anuncio hace algunos meses, y de inmediato se colocó entre los más esperados sobre todo por la historia y concepto de la serie, donde **Mega Man** es una especie de minero moderno. También aparecen personajes emblemáticos, como **Trone Bone**.

Todo parecía normal, pero de pronto, sin dar más argumentos, el juego fue cancelado, así como lo leen. Obviamente, la noticia no fue bien recibida por los fans, quienes se manifestaron en prácticamente todas las redes sociales existentes para pedir que se retomara el desarrollo. Muchos pensaron que la medida daría resultados, pero no fue así.

Hasta el cierre de esta edición, Capcom se mantenía en la misma línea, **Mega Man Legends 3** está cancelado y no hay marcha atrás. Realmente no comprendemos la medida, el juego prometía bastante. Ojalá reflexionen, ya que no merecía ese destino; si un **Mega Man** debía ser cancelado, sería la serie **Battle Network**.









Todo parece indicar que estas imágenes quedarán sólo como un recuerdo del proyecto.



Quizá Konami no posee la experiencia en juegos RPG que tienen otras grandes empresas, pero pocas veces comete errores. Por lo tanto, las expectativas sobre este título son muy altas, y seguro que las cumplirá a cabalidad.

El misterio llega a la doble pantalla

Si después de leer la nota de **Final Fantasy** te quedaste con las ganas de un buen juego RPG para el Nintendo 3DS, te adelantamos que Konami está preparando Beyond the Labyrinth, un título de calabozos con mezcla de RPG, en el que controlaremos a una misteriosa chica que nos hace recordar a Ashley, de **Trace Memory**, por su apariencia.

De momento no se han revelado detalles de la trama, pero conociendo a la compañía seguro que no tendremos quejas en ese sentido. Hasta ahora lo que ha levantado infinidad de buenas críticas son los gráficos, de lo mejor que se haya visto en el Nintendo 3DS, superiores incluso a los de **Resident Evil: The Mercenaries**. Pero, bueno, esperamos que se pueda complementar con un *gameplay* que nos permita adentrarnos en el desarrollo.

Sabemos que todos esperamos juegos como el ya anunciado **Metal Gear** u otros que desearíamos ver, como **Castlevania**, pero también lo que se necesita en la industria son nuevas licencias, como esta que pinta para volverse memorable.







Konami promete desarrollar lo que será un clásico.

La mecánica de juego será parecida a lo que vimos en **Elite Beat Agents**; es decir, con el *Stylus* seguiremos las secuencias que aparezcan en pantalla para dar vida a las melodías clásicas de esta serie tan querida por todos. Aunque en principio parece algo sencillo, al avanzar las notas aumentarán, por lo que la concentración será básica para completar cada nivel. Hasta ahora sólo se ha confirmado su salida en Japón sin que se haya dado una fecha en concreto, pero al ser un juego basado en **Final Fantasy**, tiene buenas posibilidades de aparecer en América. De cualquier modo, te tendremos informado, ya que sabemos que son muchos los que esperan recrear los temas con los que vivieron sus emotivas historias.



Seguro que muchos recordarán de inmediato las melodías que interpretaremos.

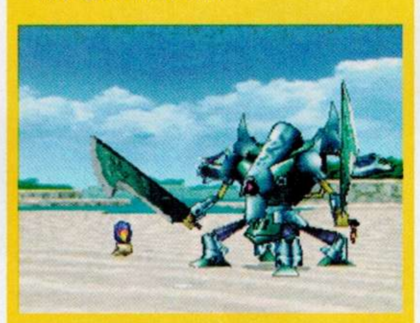
Log@nin

@tono_rodriguez
Twitter

¿Cómo te va, ya estás listo(a) para este gran cierre de año? Nos acercamos a nuestro aniversario 20. Vámonos con la información de esta edición, tengo noticias de nuevos lanzamientos para Nintendo DS y Nintendo 3DS, de que un Electronic Game Show más está en camino y una recomendación de **Link** para Internet.

La recomendación del mes...

Dragon Quest Monsters: Joker 2. Éste es el nuevo lanzamiento de Square Enix, llegará el 19 de septiembre y está desarrollado -como muchos ya saben- para el Nintendo DS. Con esto, nos damos cuenta de que el sistema pionero de la doble pantalla aún está en consideración de los desarrolladores. Pues bien, si eres fan de los denominados *Role-Playing Game*, ésta será una excelente manera de invertir tu dinero, la calidad está garantizada. Sólo tienes que ver algunas de las características del título para saber que te mantendrá pegado al sistema.



A continuación, algunos detalles del juego. El modo multijugador te permitirá jugar con hasta siete jugadores más en modo local, en modo Wi-Fi Connection; las batallas serán uno a uno. Más de 300 criaturas están disponibles; además, podrás configurar tus propios monstruos para hacerlos más poderosos. Todo esto encontrarás en **Dragon Quest Monsters: Joker 2**; si deseas conocer más del juego, da un vistazo a nuestro *review*.



Si te conectas vía Tag Mode, podrás interactuar con otros títulos de la serie y conocer a otros monstruos.

Pokémon Rumble Blast se prepara para debutar el 24 de octubre en el Nintendo 3DS

Nintendo ha dado a conocer esta fecha para la aparición de la franquicia en su nueva plataforma portátil. Más de 600 **Pokémon** estarán disponibles para ser coleccionados, la idea es ir avanzando a través de los niveles que se presentarán, enfrentando a docenas de juguetes **Pokémon** a la vez. También te verás las caras con jefes gigantes.





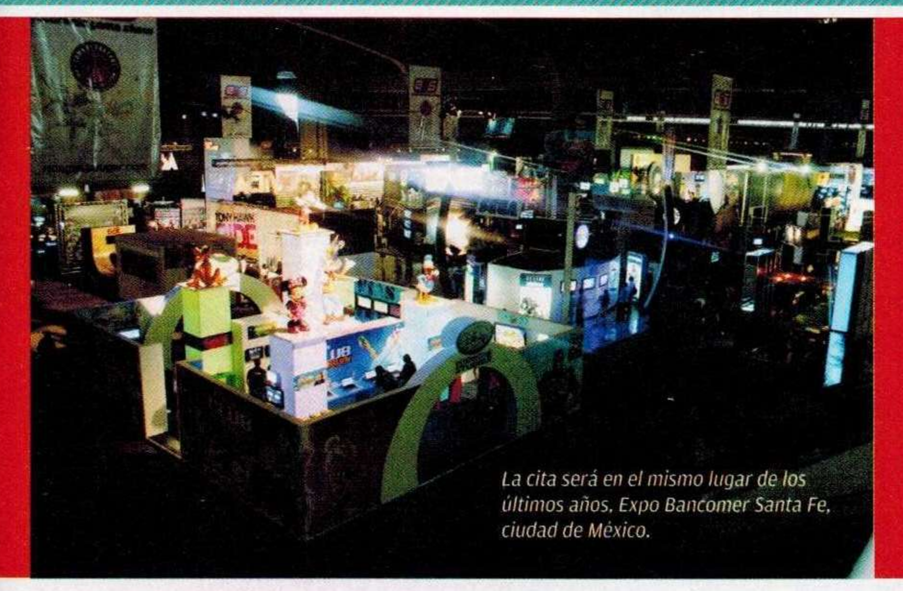


La opción de conectividad está presente en este título. Los jugadores nos podremos conectar de manera inalámbrica, jugaremos en modo cooperativo para enfrentar todos estos retos en equipo. Pero eso no es todo, el 3DS StreetPass también nos permitirá retar a oponentes que estén disponibles, viendo a otros **Mii** dentro del juego. Pronto te daremos más detalles de este título que se está cocinando; no dejes de seguirnos para enterarte de las noticias que libere en un futuro la compañía nipona.

¡Recarga tus baterías!

La Dual Charging Station nos permite tener nuestros Wiimotes en funcionamiento en todo momento ya que las baterías recargables que contiene el *set* se energizan al momento de que las coloques en su base. Además, podrás poner tu consola en la ranura central de la misma, optimizando el espacio. ¿Algo más? Sí, también presenta un compartimento que nos permite guardar nuestras tarjetas y más. Para otros detalles visita www.dreamgear.net, ahí encontrarás más accesorios interesantes.




La cita será en el mismo lugar de los últimos años, Expo Bancomer Santa Fe, ciudad de México.

Se cumple una década del Electronic Game Show

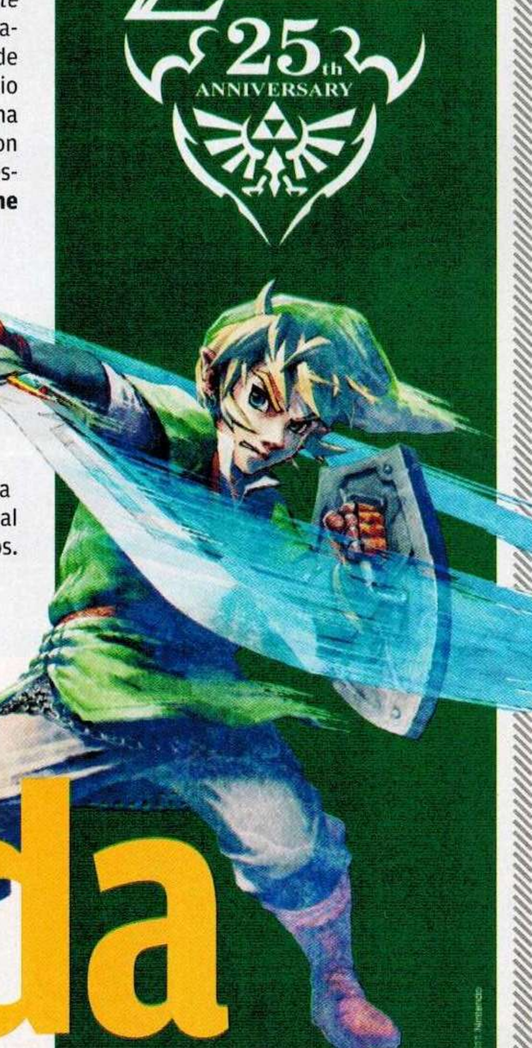
El tiempo pasa, y lo hace muy rápido. En la próxima edición del EGS, que se llevará a cabo los días 7 y 8 de octubre, se conmemorarán los diez años de vida del *show*. Durante esta semana se efectuarán diversas actividades paralelas al evento, como parte de los festejos. Aún no tenemos detalles de esto, pero en cuanto los haya seguro te notificaremos por nuestros diferentes canales de comunicación. Algunos licenciatarios ya están confirmados, entre los que destacan: Konami, Electroni Arts, Activision, THQ, Warner Brothers y Ubisoft. Más detalles en www.electronicgameshow.com

Nintendo continúa los festejos con un nuevo *site* que contiene información de gran valía

Si eres fan de **La leyenda de Zelda**, no debes perderte la página que recién se lanzó. La dirección es www.zelda.com/25th, ahí encontrarás una buena cantidad de cosas interesantes relacionadas con esta gran saga. Desde el intro que nos presenta el *site* podemos percibir lo que nos espera, en él veremos el famoso logotipo que ha acompañado a los juegos durante todos los años; también, una buena cantidad de imágenes de los juegos con su respectivo año de lanzamiento. Podemos enterarnos desde el inicio hasta lo que está por salir con **TLOZ: Skyward Sword.** Una vez ingresando a la página principal, tenemos las opciones de contenido, historia, un concurso para animar con **Flipnote**, los detalles de los conciertos que habrá alrededor del mundo con la orquesta, el video de la conferencia de Nintendo en la Electronic Entertainment Expo (**The Legend of Zelda special 25th Anniversary E3 2011 Orchestral Performance**), descargables y más.

Como habrás notado, es una página muy completa y, seguramente, para estos días ya tendrá más información que la de hasta el día de nuestro cierre editorial. Los *wallpapers* son muy recomendables, ya que no es tan fácil encontrar arte de muy buena calidad de los títulos de antaño de la serie. No pierdas oportunidad de descargarlos, son de colección.

Por último, aún no hay noticias sobre alguna presentación de la orquesta en América Latina; bien dicen que la esperanza es lo último que se pierde. Nos mantendremos al tanto de cualquier anuncio; en cuanto haya algo positivo para nosotros, te avisaremos. La mayoría de los conciertos serán en 2012.



25 años de la Leyenda

esmas móvil al 42222

¡LLÉVATE DE REGALO EL CONTENIDO QUE QUIERAS AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL!

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS Y ANIMACIONES

DE REGALO

Costo por suscripción: $30.26 IVA incluido. Renovación automática semanal.



¡Bromea con tus cuates! **GAS**



¿Quieres adivinar lo que tus amigos o pareja están pensando? **MENTE**





CUERPO Tú también puedes tener un cuerpo de diez.





BESO ¿Quieres saber que tipo de besador eres?



¡Descubre si te mienten o te dicen la verdad! **MENTIRAS**



Con el detector de cuernos nadie te será infiel. **CUERNO**



INSECTO Ayuda a Beetle Bug a rescatar a sus pequeños.



RAYO ¡Convierte tu celular en un escáner de rayos-x!



Juega contra algunos de los mejores equipos de soccer de la copa mundial. **COPA**

BEBE Echa un vistazo a tu futuro y averigua cómo se verá tu bebé.



¡Paso a paso para lograr el maquillaje perfecto! **BELLEZA**



¡Ten el poder del control! Domina a tu pareja. **CONTROL**

LOGICA Conoce tu nivel Intelectual y compite con tus amigos.

Estos productos son sólo para diversión.

Envía CN APP + "clave" al 42222

Ejemplo: CN APP BEBE

JUEGOS

DE REGALO



CHE

Revive la Revolución Cubana a través de cada una de las batallas históricas.





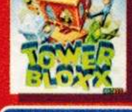
LOVETRIS



AIR



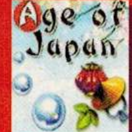
NEUTRON



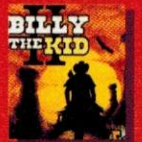
TORRES



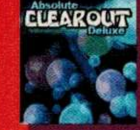
BETTY



AGE



THEKID



CLEAR



BEN





JEWEL

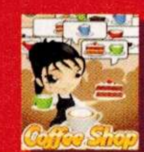
AVION



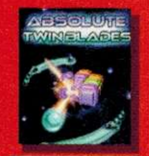
PAINS



TRAVEL



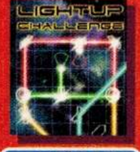
CAFE



BARRAS



CHICAS



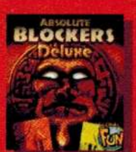
RETO



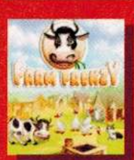


DOG

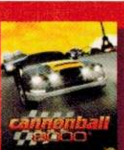
DIBUJO



BLOCKERS



FARM





CANON



Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 42222

Ejemplo: CN JUEGO CHE

Servicios sólo para México

WALLPAPERS







BAKUGAN10 BAKUGAN9 BAKUGAN8






BAKUGAN6 BAKUGAN3 BAKUGAN2





BAKUGAN1 BAKUGAN4 BAKUGAN7





BEN24 BEN21 BEN11





BEN4 BEN1 BEN26

Envía

CN FOTO + "CLAVE"

al 42222

Ejemplo: CN FOTO BEN26

DESCARGA de REGALO

75 años en el mundo del cine

WALLPAPERS
Edición Especial

VALIENTE

PLANETA

NOVICIA

UVAS

DIABLO

MALVADA

JOVEN

DEPREDADOR

ROCKY

ALIEN

Envía CN FOTO + "clave"

al 42222

Ejemplo: CN FOTO ALIEN

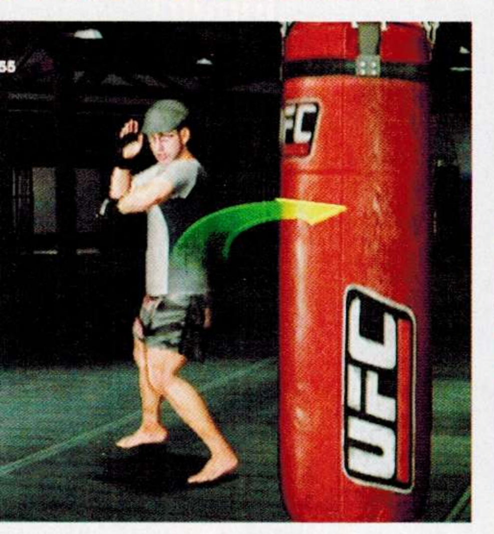
LA DIVA DEL POP VIENE A ENAMORARTE SOBRE LA PISTA...

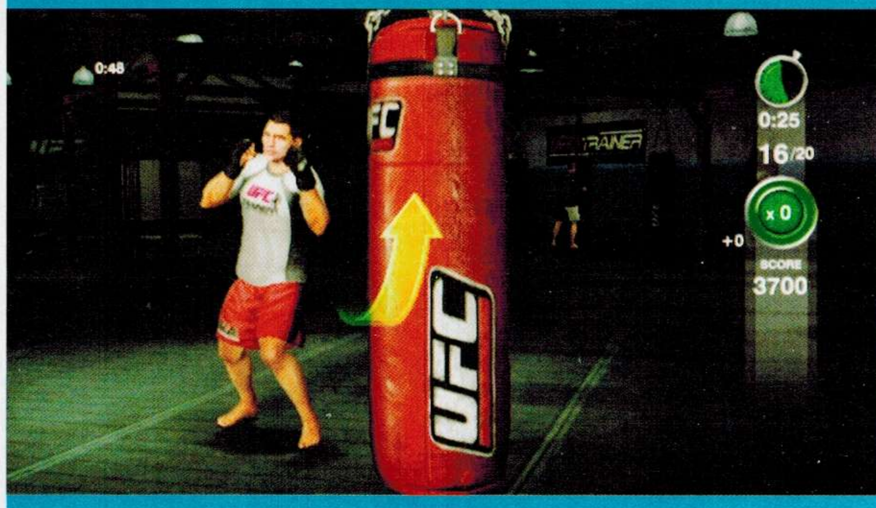
descarga su foto y su rola "On the floor"

envía **CN COMBO DIVA al 91111**

Costo por descarga $30.26 IVA incluido.







UFC Personal Trainer

THQ / Wii

¡Conviértete en un atleta de primer nivel!

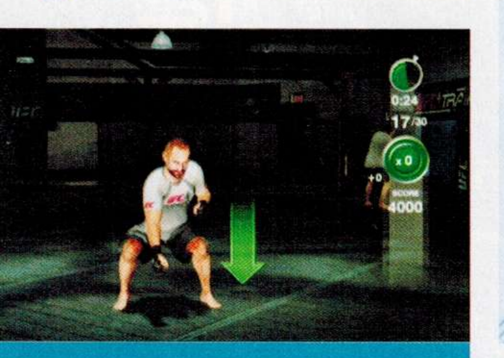
Para que completes cada una de las pruebas con las mejores puntuaciones, tienes que medir muy bien cada uno de tus movimientos; de lo contrario, perderás valiosos puntos.

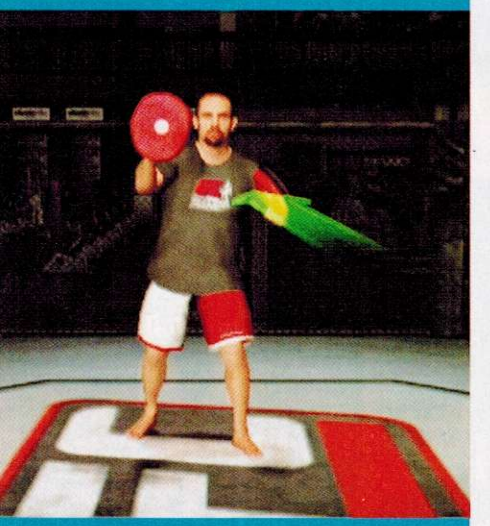
Si te gustan la emoción e intensidad de las peleas de la UFC... pues mejor busca otro juego, porque éste es un gimnasio virtual. Es decir, no vas a pelear ni a participar en importantes torneos alrededor del mundo, solamente te ejercitará para convertirte en un gran gladiador de la UFC; bueno, al menos bajarás los kilos que tengas de más. De cualquier modo resulta muy divertido y es una idea que si bien en un principio parece rara, después de unos minutos con el control quedarás atrapado por la propuesta.

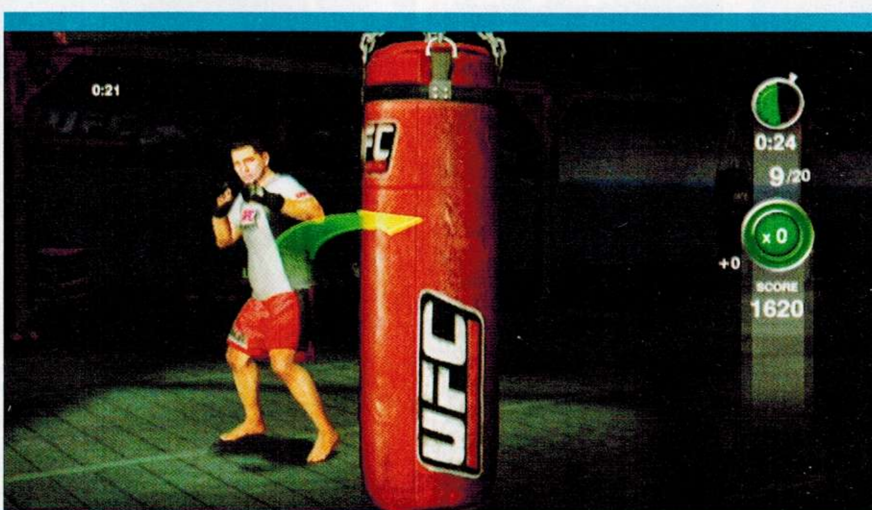
Se puede decir que es un **Wii Fit** pero con otras actividades: debes hacer lagartijas, golpear sacos, trabajar con tu *sparring*; en fin, todo lo que tenga que ver con este medio tan polémico, ahora enfocado en mantenerte en forma. Para realizar cada ejercicio utilizarás el Wii Remote, agitándolo según se te pida en pantalla; esto es lo que lo vuelve tan divertido ya que las actividades no son monótonas, todas ofrecen retos distintos, aunque eso sí, en más de una ocasión vas a terminar algo cansado por el esfuerzo, pero como dicen por ahí, "si no duele, no sirve".

En cuanto a los gráficos, muestra muy buenas animaciones, todos los personajes tienen un diseño perfecto, lo que se nota en las más de 50 rutinas que debes completar. En ese sentido no es un juego corto, tiene mucho que ofrecer, sin mencionar que dominar cada una te tomará un tiempo.

Sabemos que no es un título para todos, está bien desarrollado, todas las rutinas son exigentes; sin embargo, hubiera sido buena idea incluir algún tipo de campeonato extra después del entrenamiento para poner a prueba lo aprendido. Tal vez en una segunda parte lo hagan... pero, bueno, de cualquier manera te mantiene entretenido un muy buen rato. Insistimos, si buscas acción mejor mira en otra dirección, porque aquí sólo vas a encontrar una opción para ejercitarte.







Quizá no ha hecho mucho ruido esta obra, pero es uno de los mejores RPG que han aparecido para Nintendo DS, así que por ningún motivo puedes dejar de disfrutarlo en la consola.



Solatorobo: Red the Hunter

Xseed Games / Nintendo DS

Un viaje a lo desconocido en doble pantalla

Hace algunos meses les hablamos de este juego en el Extra, un título que en ese momento estaba destinado sólo para el mercado japonés pero por fortuna, han decidido traerlo a América para regocijo de todos los jugadores de este continente. Es una obra maravillosa, sin riesgo de equivocarnos, de lo mejor que podrás jugar en tu Nintendo DS; un RPG como pocos, al estilo de lo visto en la época dorada del SNES.

En el mundo de **Solatorobo** controlamos a **Red Savarin**, quien pertenece a una raza parecida a los perros que conocemos y utiliza un robot para cumplir sus misiones como cazarrecompensas. En una ocasión llega hasta él un medallón mágico, el cual desata una intensa lucha con otros seres que desean apoderarse de él. Tu deber será evitarlo; al mismo tiempo, descubrirás el misterio que envuelve al medallón, toda una sorpresa.

Pero no estarás sólo para tan intensa aventura, contarás con una amiga, **Elh**, quien representa a una raza de gatos. Juntos tendrán que descifrar *puzzles* y vencer cuanto enemigo se les ponga delante, todo con efectos visuales que te dejarán con la boca abierta. Lo mejor es que el *gameplay* es sumamente cómodo, lo comprendes desde la primera partida; no pasarás horas entendiendo comandos, lo cual, a pesar de lo complejo de la trama, lo vuelve accesible para quienes desean comenzar en el género RPG sin muchos problemas.

Las secuencias de animación son excelentes, esto se debe a que los responsables de crearlas son el famoso estudio de animación MADHOUSE, que entre otros proyectos fueron los responsables de adaptar el manga **Death Note** al mundo del anime. Así que ya podrás darte una idea de lo bien que les quedaron; no sólo son emotivas, sino que también demuestran el poder de esta consola, que aún puede dar mucho de sí técnicamente.

Su fecha de salida está programada para finales de este mes, esperamos que así sea ya que **Solatorobo** es majestuoso; un RPG fantástico en todos los apartados. Espera pronto una revisión completa de esta obra que estamos seguros ya estás contando los días para tenerla en tu consola como todos nosotros lo estamos haciendo.











Frogger 3D

Konami / Nintendo 3DS

¿Por qué la rana cruzó el camino?

Cuando la industria comenzaba, hace ya prácticamente tres décadas, uno de los juegos que más revuelo causaba en los locales de Arcadia en todo el mundo era **Frogger**. No, nada que ver con la acción de otros anfibios, como **Battletoads**, aquí en lugar de pelear con ratones gigantes tu misión era más sencilla pero no por eso menos divertida: ayudar a una pequeña rana a cruzar la calle sin que sea atropellada por los automóviles que circulan.

Se ha intentado adaptar a este personaje a los tiempos modernos, llevándolo a géneros como la aventura, pero la verdad es que se ha perdido toda la esencia que lo ha caracterizado, por lo que ahora se ha decidido llevarlo de regreso a sus raíces, sacando provecho del poder del Nintendo 3DS.

La premisa será la misma, ayudar a **Frogger** a llegar sano y salvo a su destino, pero ahora no sólo se trata de una calle, sino también de cruzar toda una ciudad, esperando que los semáforos nos den oportunidad de pasar. Aunque no faltarán otros peligros, como estructuras que nos esperan pacientemente para bloquearnos el paso, tienes que estar muy atento a los giros en la acción ya que nunca sabrás cuándo tendrás que saltar de emergencia para evitar un golpe y terminar "embarrado" en la pantalla de la consola del impacto.

Para que te sea más fácil pasar ciertas fases, contarás con la ayuda de una silueta de rana enorme, que gracias a la distancia que puede alcanzar con sus pasos te ahorrará muchos problemas; trata de utilizarla en momentos que realmente estés atrapado. El colorido de los niveles es espectacular, sobre todo con el efecto 3D al máximo, pues puedes notar cómo salen objetos volando por todas partes en los choques. Konami ha empleado bien este recurso, sin duda.

Frogger regresa con el pie... no, perdón, con la anca derecha al mundo de los videojuegos, con un estilo que domina como rana en el estanque. Te divertirá aunque no conozcas los orígenes de este personaje. Konami está apoyando fuertemente la nueva consola de Nintendo; esperamos que pronto veamos otros anuncios, ¿qué tal les caería un **Castlevania**? Pero bueno, eso sólo el tiempo lo dirá; por el momento, lo único seguro es el extraordinario **Metal Gear Solid 3: Snaker Eater 3D** y **Dr. Lautrec**, del que por cierto encontrarán un análisis más completo en este número. Crucemos los dedos para que sólo sea el inicio de una gran oleada de títulos por parte de la compañía.

Qué mejor manera de celebrar el 30 aniversario de la franquicia que con este excelente título para Nintendo 3DS por parte de Konami.



STARFOX 64™ 3D

EXCLUSIVO DE NINTENDO

COMBATE AÉREO MULTIJUGADOR

DISPONIBLE A PARTIR DEL 9 DE SEPTIEMBRE



Usar control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menos

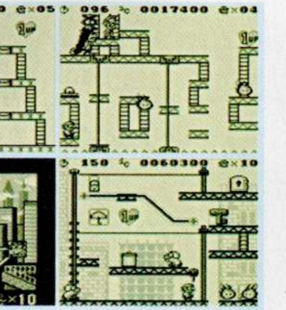
Las descargas para nuestras consolas portátiles viven un momento envidiable ya que no sólo para DSiWare estamos viendo títulos interesantes, sino que también ahora con la eShop tenemos acceso a obras realmente extraordinarias que seguramente muchos ya están disfrutando en N3DS. Por si alguno de ustedes no se decide aún, vamos a revisarlos rápidamente para que consideren invertir unos cuantos pesos en títulos divertidos y clásicos como estos que a pesar del paso de los años siguen siendo geniales.

eShop

Donkey Kong

Nintendo

El aclamado juego de Game Boy por fin está disponible como descarga digital, estrenando la eShop para Nintendo 3DS. La historia es sencilla, **Pauline** ha sido secuestrada por **Donkey Kong**, por lo que **Mario** tiene que liberarla. En total debes superar más de cien niveles, todos con obstáculos distintos que ponen a prueba no sólo tu habilidad con el control, sino también tu destreza mental, para planear la mejor ruta hasta la cima. Por donde se le mire, es un título supercompleto que bien vale la pena agregar a nuestra colección de juegos clásicos.

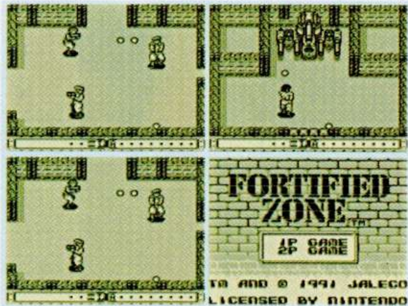


Fortifieded Zone



JALECO

¿Quieres acción? Este juego es para ti, controlarás a un par de soldados que deben infiltrarse a una base secreta en la que se presume se está construyendo una terrible arma de destrucción masiva... No, no creemos que sea un **Metal Gear**, pero seguramente sí es igual de peligroso. La vista es en plano cenital: verás a tus enemigos y a tu personaje en varios cuartos con diferentes elementos que puedes usar para tu beneficio. Un excelente juego que a pesar de tener 20 años de haber salido a la venta sigue siendo muy divertido y desafiante.

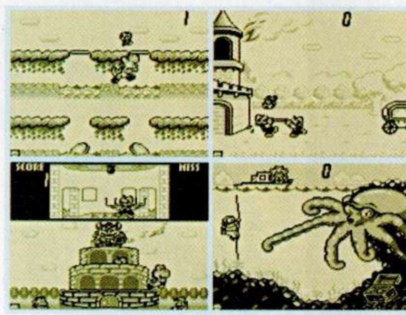


Game & Watch Gallery



Nintendo

Antes de que existiera el Game Boy, Nintendo ya buscaba la manera para que los jugadores pudiéramos llevar la diversión a cualquier punto. Diseñó la línea **Game & Watch**, pequeñas consolas (algunas de doble pantalla), que contenían varios juegos que, aunque sencillos, eran muy divertidos. Así, lanzó para Game Boy el título **Game & Watch Gallery**, una recopilación de los más recordados, que ahora puede ser tuya gracias a la eShop y a un precio muy accesible, así que no pierdas la oportunidad de disfrutar estas joyas.

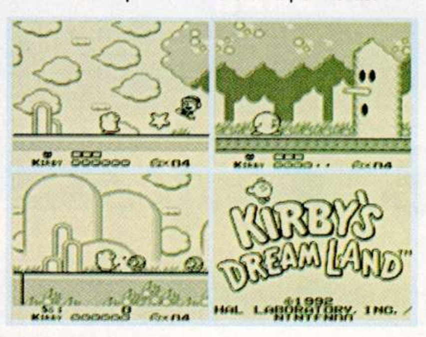




Kirby's Dreamland

Nintendo

Si deseas conocer cómo comenzó **Kirby** en el medio, nada mejor que disfrutando de este increíble juego que fuera lanzado originalmente para Game Boy. Tu objetivo es sencillo: recuperar las estrellas que un malvado rey ha robado, para lo cual debes cruzar por infinidad de niveles en los que tu única arma será devorar a los enemigos. Es un juego de plataformas como pocos, donde el reto está en todo momento; aún hoy es una opción que debes considerar, si te consideras amante de este género. Una pieza de colección que te entretendrá por horas.



Qix

Nintendo

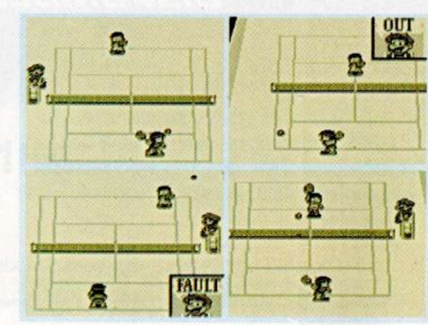
Jugar **Qix** es toda una experiencia, estamos seguros de que pocos conocen un concepto como este a pesar de que tiene tiempo de haber aparecido. Aquí el héroe es un pequeño cuadro en pantalla; no es broma, con él debes ir formando líneas en un área completamente blanca. El objetivo es formar figuras geométricas (cuadros y rectángulos), para apoderarte de al menos 75% de la pantalla. Cuando esto ocurra, avanzarás al siguiente nivel, el cual, como los demás, tienen enemigos que debes esquivar para lograr tu cometido.

Tennis



Nintendo

Los deportes también tienen un lugar en la eShop; en este caso, el deporte blanco. Compites contra varios personajes, los cuales puedes adecuar a tu ritmo de juego; es decir, si estás comenzando a identificarte con la dinámica, puedes bajar el nivel de dificultad para que asimiles los controles. El punto malo de este juego es que sólo es para una persona, hubiera sido muy interesante ver una nueva opción para dos o hasta cuatro participantes. Pero eso no le resta puntos importantes, lo compensa perfecto con la adicción que genera.



Roller Angels



Nintendo Points: **500**
Compañía: **Agetec**

Para historias originales, la de **Roller Angels**. Resulta que un grupo de aliens ha invadido el planeta y robado el color de las calles de todas las ciudades. Ante tal situación, un grupo de chicas no se quedan con los brazos cruzados. Deciden remediar el caos, así que salen en patines a pintar con latas de aerosol todos los muros que se encuentren, para recobrar la alegría de los habitantes... Sí, aún queda el problema de cómo eliminar a los extraterrestres pero, bueno, al menos ya tienen un buen inicio y actitud. Si no cuentas con mucha experiencia o deseas hacer un regalo a un hermano pequeño, ésta es una buena opción para comenzar en este mundo con el pie derecho.



Jewels Keepers: Easter Island



Nintendo Points: **500**
Compañía: **Nordcurrent**

Todas las islas guardan grandes secretos, pero pocas como Easter Island, un lugar encantado que parece esperar por alguien para revelarle todos los misterios que posee. Y parece que el afortunado será el **Professor H**, un famoso investigador que se ha dado a la tarea de explorar la zona con su equipo de especialistas. El género del juego, a pesar de la historia, no es el de aventura, se trata de un *puzzle* muy divertido donde tendremos que acomodar piezas en bloques de al menos tres para que desaparezcan provocando reacciones en cadena. Indispensable para los amantes del género.



Extreme Hangman 2

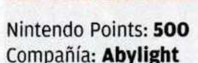


Nintendo Points: **200**
Compañía: **Gamelion**

¿Alguna vez has jugado ahorcado? Para disfrutarlo no hace falta más que una hoja de papel y algunos amigos. Se elige una palabra en secreto para que alguien la adivine, la única pista que tiene son un número de espacios sobre los cuales van las letras que integran el misterio. Resulta muy divertido pero molesto y tedioso tener que borrar y escribir las palabras, por lo que el equipo de Gamelion lo ha vuelto más simple en **Extreme Hangman 2**, con más de 3,000 palabras y varias animaciones para dar el toque gracioso a cada nivel. Muy recomendable para esos momentos en los que deseas entretenerte de una manera rápida y sin comandos complejos que dominar.



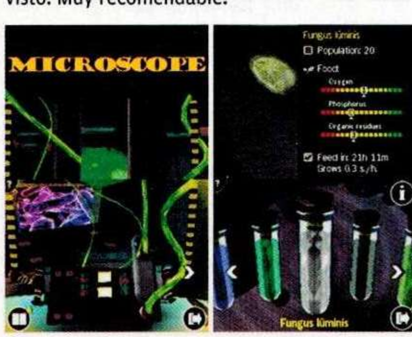




AfterZoom

Nintendo Points: **500**
Compañía: **Abylight**

La cámara del Nintendo DSi abre una gama de posibilidades para los programadores, justo como lo demuestra esta obra, **AfterZoom**. Aquí tienes que usar la cámara como si fuera un microscopio; acércala a todo lo que quieras, muebles, frutas, plantas, y en la pantalla aparecerán pequeñas criaturas que puedes capturar y coleccionar en tubos de ensayo. Pero no creas que sólo será tomarlas y ya; no, pelearán con toda su fuerza, por lo que debes preparar organismos que los debiliten antes de que los tengas dentro de un cristal. Una opción muy interesante que, como ya comentamos, saca provecho de la cámara como pocas veces se ha visto. Muy recomendable.



Just SING! 80s Collection

Nintendo Points: **500**
Compañía: **dtp young**

Si aún estás atrapado en los años ochenta, no te preocupes, los desarrolladores de dtp young han pensado en ti: crearon este juego que resulta ser un karaoke portátil donde gracias al micrófono de la consola podrás poner a prueba tus habilidades para el canto, con temas como "**Like a Virgin**" o "**Take on Me**". Como extra, puedes crear y editar a tu personaje, para que vaya de acuerdo con tu manera de vestir o de peinar. Quizá no es un título para todos los gustos, pero de que resulta muy divertido, eso no podemos negarlo. Es de las pocas ofertas que usan el micrófono.

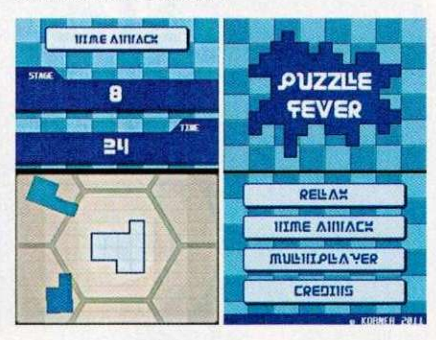


Puzzle Fever



Nintendo Points: **500**
Compañía: **Korner**

En esos momentos en los que necesitas de algo rápido y adictivo, nada como **Puzzle Fever**, un juego muy interesante donde el objetivo es acomodar las piezas que te dan (muy parecidas a las de **Tetris**) en una silueta, de modo que embonen perfectamente. Al inicio todo resulta muy obvio, pero después se complica demasiado: las formas se vuelven complejas y tardas bastante para situarlas correctamente. Todo un reto que te mantiene pegado a la consola por mucho tiempo y, lo mejor, a un buen precio. Es de esas ofertas que se deben aprovechar, la variedad es su carta de presentación, así que no creas que después de una semana terminará eliminado de tu consola.



Reinventando la diversión

Phineas and Ferb: Across the Second Dimension

Disney Interactive / Wii / Nintendo DS

Para continuar con el éxito que rodea la serie animada **Phineas and Ferb**, que se transmite por Disney, se ha desarrollado una edición para Wii y Nintendo DS para abordar las aventuras de este par de hermanos que, con ayuda de su creatividad y talento, logran crear situaciones que van más allá de la realidad. Lógicamente, encontrarás a cada uno de los populares personajes, incluso se llevarán a cabo situaciones que darán paso a los momentos hilarantes que se viven cuando su hermana trata de desenmascarar sus proyectos, o cuando el ornitorrinco salva el día al enfrentar al malvado y testarudo doctor **Doofenshmirtz**.

En **Phineas and Ferb: Across the Second Dimension** te pondrás en el papel de los hermanos genios para inventar todo tipo de objetos increíbles. En esta ocasión, se darán a la tarea de crear su propio videojuego, transportándose de esta manera a un sorprendente mundo de fantasía donde, literalmente, todo es posible.

Para tener éxito, deberás visitar sitios muy peculiares para encontrar *gadgets* útiles y piezas secretas para construir los retos del juego de video, incluso grandes atracciones que envidiarían los mejores parques de diversiones. Además, en diversos puntos del juego hallarás minijuegos en los cuales deberás evadir a **Candace**, la entrometida hermana de **Phineas and Ferb**.

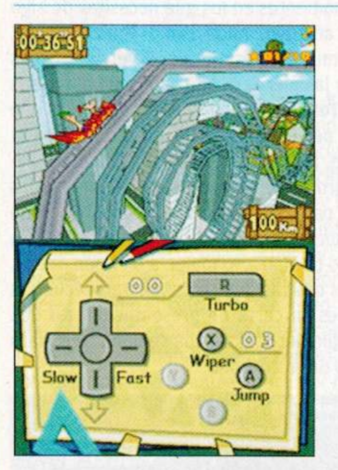
Otro de los argumentos de la historia te pondrá en control del agente secreto **P** en una batalla contra el doctor **Doofenshmirtz**; ésta es una de las partes más hilarantes. Por supuesto, en cada misión tendrás la oportunida de interactuar con otros personajes comunes de la serie animada.



Los inteligentes hermanos harán de las suyas para crear todo tipo de artefactos que expandan la diversión de este fantástico mundo.







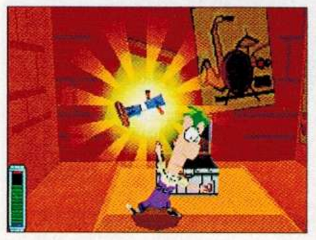
Entra a la comunidad en línea

Para que la emoción de las vacaciones de **Phineas and Ferb** no termine tan rápido, los desarrolladores del juego han incluido la conectividad en modo *online* a través de Dgamer, la comunidad virtual exclusiva para los juegos de Disney, por lo que el nivel de uso se incrementa exponencialmente.

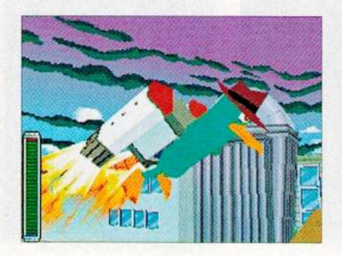
Algunos otros títulos que soportan esta opción Dgamer son **Alice in Wonderland**, **Tron: Evolution**, **Toy Story 3**, **Bolt**, **G-Force** y muchos otros más.

Por otro lado, en la versión de Nintendo DS se logra el mismo efecto de entretenimiento y, de hecho, un detalle que nos agradó considerablemente es lo bien que luce el diseño de escenarios y personajes. Es decir, pareciera como una verdadera extensión de la animación de TV. La temática para el portátil de doble pantalla se conserva tal cual en Wii. Los hermanos buscan algo para pasar sus vacaciones, y qué mejor que desarrollar un videojuego que sea mucho más intenso que lo que hay en cualquier tienda. Por supuesto, los típicos retos estarán presentes, peligros insospechados y hasta la hermana que tratará de desenmascarar tus proezas, tal como en la serie animada.

La versión de Nintendo DS nos agradó bastante por la gran calidad visual que presenta en cada uno de los niveles. Todo un atractivo para los fans de la serie.









Los demonios han conquistado la ciudad

Shin Megami Tensei Devil Survivor

Atlus / Nintendo 3DS

Atlus, una de las compañías más comprometidas con Nintendo, ha hecho de sus juegos una buena razón para tomar el control y aventurarse en historias intensas de toda índole. De hecho, muchas de estas grandes hazañas las hemos podido disfrutar en el Nintendo DS, y ahora parece que la tradición continuará con las notables ventajas del N3DS. Uno de los primeros pasos es llevar el juego **Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked**, una reedición de su original en NDS que ahora gozará de todas las ventajas del Nintendo 3DS.

La historia nos transporta a Japón, pero en uno de los momentos que más atormentarían a la ciudad, pues ha quedado completamente bloqueada. Nadie puede entrar o salir, parece como si se hubiera dictado cuarentena, pero no se trata de una enfermedad, sino de algo peor. ¡Los demonios han invadido la ciudad! Atacando a gente inocente que no tiene ni la más mínima idea de cómo contraatacar... lógicamente, sin lograr escapar y el temor a lo desconocido, pues el caos está subiendo como la espuma.

Así que para situaciones desesperadas hay que encontrar actos fuera de lo común. Pronto forjarás una alianza con ciertos demonios que pelearán a tu lado, pero el costo será elevado... Tomarás decisiones que significarán la vida o muerte de varias personas... todo con la finalidad de salvar tu vida y... la de muchos otros más, pero sólo tienes siete días para erradicar los peligrosos demonios y evitar que Tokio se hunda en la perdición.

Nuevas cualidades

Como te comentamos antes, se trata de un *remake* de la edición de Nintendo DS; sin embargo, tener un mejor *hardware* otorga nuevas ideas a los desarrolladores. Uno de los cambios significativos es que todos, absolutamente todos los diálogos están completamente acompañados de voz, no sólo de texto como en el pasado. Por supuesto, visualmente se logra una mejora brutal; de entrada, consiguiendo sacar jugo a la definición de la pantalla superior, además de mejorar los diseños de personajes, *sprites* de batalla y la animación de los demonios.

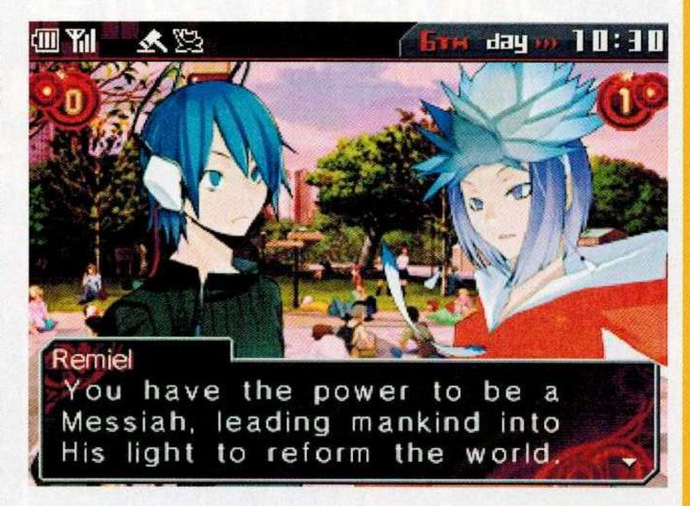
El estilo de batalla es similar a los RPG tradicionales, se elige de un menú la acción por realizar, ya sea atacar o defender. Procura conocer los puntos débiles de tus enemigos, así incrementarás el daño y terminarás los encuentros más fácil y rápido. Para ayudarte, podrás contratar a diferentes demonios que en realidad son mercenarios que ofrecen su ayuda por una buena suma de billetes; podría ser un lujo, pero realmente son buenos aliados. De hecho, si quieres volverlos más poderosos, puedes intentar una fusión de dos demonios al utilizar el programa "Cathedral of Shadows"; lograrás dar paso a un aliado mucho más poderoso.

Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked es, sin duda, un título que te mantendrá entretenido por un buen tiempo. Además, propone una temática diferente de lo convencional al mantenerte atento a tus decisiones, pues ocasionalmente entrarás en ciertas encrucijadas que podrán modificar el curso de la historia. Por ejemplo, recibirás correos que te indican un próximo accidente o situación de interés, pero está en ti si haces caso o no.

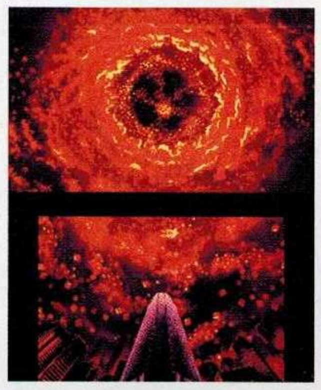


La versión original que salió para el Nintendo DS tuvo gran aceptación por la calidad de su historia. Ahora, con los nuevos complementos que agregaron para el Nintendo 3DS, tendremos una aventura de proporciones épicas.











Cada uno de los personajes tiene un desarrollo interesante, que deberás conocer para comprender cada ramificación del juego.

¡Pisa el acelerador!

CARS 2

Nintendo Wiii

La acción a toda velocidad se hará sentir con la nueva entrega para Wii, **Cars 2**, en la cual viviremos la emoción de las pistas de carreras, tomando el volante de cada uno de los personajes que seguramente viste en la reciente película homónima de Disney-Pixar. La historia retoma un poco de lo ocurrido en la segunda película; aquí, **Rayo McQueen** y **Mater** estarán bajo entrenamiento en un cuartel secreto conocido como **CHROME (Command Headquarters for Recon Operations & Motorized Espionage)**, uniéndose al agente de inteligencia británica, **Finn McMissile** y **Holley Shiftwell**, en un intento de convertirse en espías de talla internacional.



Cada vez que derrapes, conseguirás puntos de turbo.







El juego se aleja de las formalidades de las series como Nascar, para tener un acercamiento mayor a las acciones dinámicas tipo Arcade, o mejor dicho, como **Mario Kart**.

Todo un as del volante

Cabe destacar que esta nueva entrega también difiere en *gameplay* de la primera incursión que tuvimos para Wii. En aquel entonces se tenía una combinación de estilos de juego tipo Nascar e incluso **Need for Speed**, pues si recuerdas, la historia de la primera película se basaba en este concepto automovilístico. Sin embargo, en **Cars 2** para Wii se dejó de lado la formalidad para recurrir a un concepto mucho más relajado, que conserva la idea de las carreras en extensos circuitos, pero ahora con la peculiaridad de que será más al estilo de los juegos de *Go Karts*, como **Mario Kart** o **Diddy Kong Racing**, pues no te limitarás a competencias a gran velocidad, sino que también pondrás en jaque a tus rivales al utilizar todo tipo de armas imaginables, como misiles, metralletas, minas explosivas y mucho más.

De hecho, en múltiples puntos estratégicos de la pista encontrarás una línea de ítems y, dependiendo de cuál sea el que logres tomar, obtendrás algún arma defensiva u ofensiva. Otra de las similitudes con **Mario Kart** es el derrape en las curvas para ganar poder o, en este caso, para llenar una barra de turbo que te permitirá aumentar tu velocidad considerablemente en los momentos en que más lo necesites. En sí, hemos visto muchos títulos que han intentado igualar o superar al de **Mario**, pero pocos se han acercado. Sin embargo, podemos decir que esta aventura de Disney-Pixar no queda mal en su participación. Para iniciar el juego, podrás elegir a los clásicos vehículos, como **Mater** (que ha acaparado los reflectores por su carisma y humor), **Rayo McQueen** y otros 18 más. El objetivo es muy sencillo, utilizar todo el arsenal que bien podría parecer sacado de una película de **James Bond** para eliminar a tu competencia en cada uno de los circuitos que enfrentes en cualquier parte del mundo.



Batalla campal

Cars 2: The Video Game presenta distintos modos de juego, incluso uno tipo arena en el que no sólo se requerirá de tu talento al volante, sino también del buen uso que le des a tus armas para deshacerte de los enemigos. Por supuesto, hay opción de juego individual y multijugador (hasta cuatro competidores simultáneamente). Lo mejor de todo es el sistema de recompensas, a través del cual obtendrás nuevos eventos, personajes, pistas y misiones, por lo que la cantidad de horas de juego aumenta.

Visualmente notamos una evolución respecto de la primera edición de **Cars**, pero en donde se llevan las palmas es en el *gameplay*, mismo que podrás disfrutar sin que importe qué edad tengas.





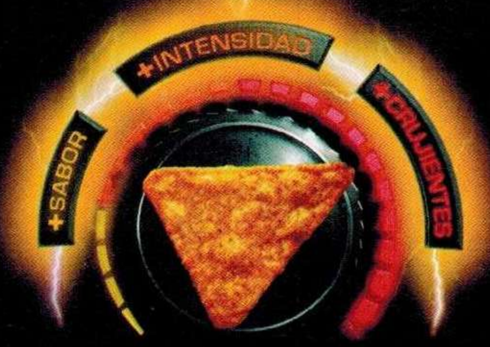


Cada circuito tendrá retos diversos, pero lo que realmente pondrá más emoción a cada vuelta son los ítems especiales.

A LOS DORITOS LES PUSIMOS
▲▲▼▼◀▶◀▶ B,A,B,A, SELECT START
Y LOS HICIMOS

DORITOS®
RECARGADOS





MÁS DE LO QUE MÁS TE GUSTA.



COME BIEN.

TOP 10

Star Fox 64 3D

Nintendo / Nintendo 3DS

Fue un éxito hace más de una década y lo volverá a ser cuando llegue a las tiendas a mediados del mes. **Star Fox 64 3D** es una maravillosa reconstrucción de la aventura espacial que vivimos en el Nintendo 64, pero agrega nuevas funciones visuales y de *gameplay* para que no sólo revivas esta misión, sino que también te emociones como la primera vez.





The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Nintendo / Nintendo 3DS

No importa si ya lo jugaste en su original de Nintendo 64, en cuanto te adentres a la aventura en N3DS quedarás tan emocionado como antes, e incluso más pues ya se incluye la edición **Master Quest** para que el reto no termine tan pronto. ¡No te defraudará!



RE: The Mercenaries 3D

Capcom / Nintendo 3DS



En definitiva, **The Mercenaries** es un juego adecuado para un portátil, pues te brinda combates rápidos y ágiles, en los cuales el reto por mejorar la puntuación siempre estará presente. Visualmente es de lo mejor en N3DS.

Super Street Fighter IV 3D Edition

Capcom / Nintendo 3DS

Un clásico inmediato que sigue y seguirá entre los favoritos de los fans de las peleas. Gran cantidad de personajes y gran diversión en línea.



Dead or Alive Dimensions

Tecmo / Nintendo 3DS

Por primera ocasión llega la franquicia **DOA** a Nintendo, y lo hace sorprendentemente bien colocándose como uno de los mejores en su categoría y que posee gran utilidad del SpotPass.

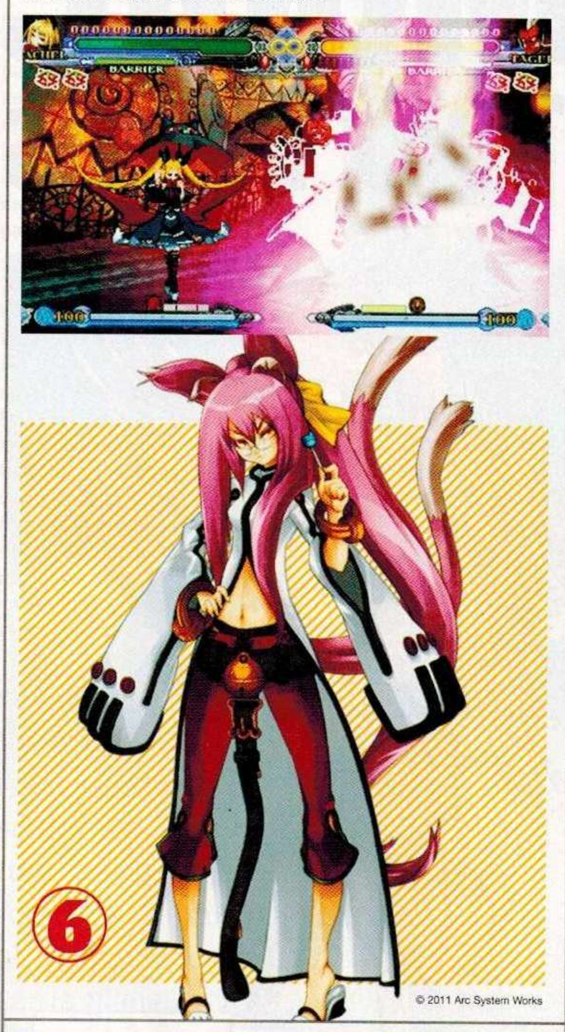




BlazBlue: Continuum Shift II

Arc System Works / Nintendo 3DS

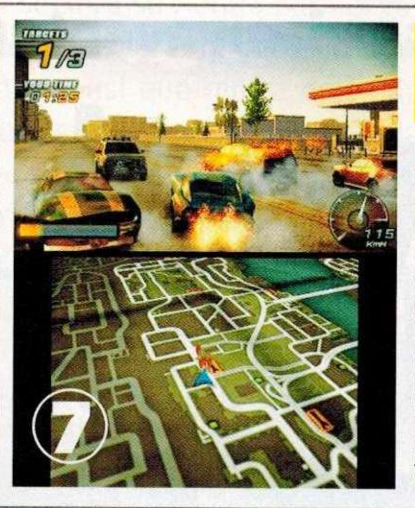
Una tercera propuesta en títulos de peleas es **BlazBlue**, título que viene a retomar el concepto de **Guilty Gear** a través de combates espectaculares con personajes variados tanto en diseño como en estilo de combate.



6

Driver Renegade

Ubisoft / Nintendo 3DS



7

Una gran opción para los fans de los automóviles es, sin duda, **Driver Renegade** para Nintendo 3DS. Como puedes observar en la foto, la pantalla inferior te será de ayuda: muestra el mapa, para que puedas conducirte por las calles de la ciudad con mucha más facilidad. El juego incluye más de cien misiones y decenas de autos por activar. Visualmente da una buena muestra del potencial de la consola y ofrece distintos modos de juego, como Elimination Mode, Road War o Time Attack.

Wii Play: Motion

Nintendo / Wii

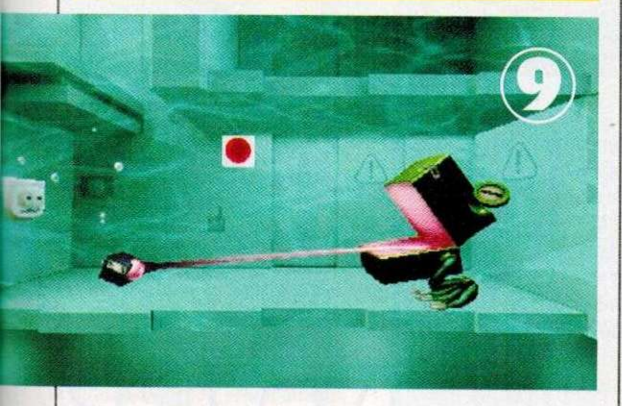


8

Nintendo pone en nuestras manos una segunda entrega de esta serie. Ahora con la peculiaridad de que los juegos utilizan la tecnología del Wii MotionPlus para conseguir mejores resultados en el *gameplay*, al volverse más preciso y contundente.

Cubic Ninja

Ubisoft / Nintendo 3DS



9

Es bueno ver historias o conceptos creativos, pues ocasionalmente esas propuestas arriesgadas resultan interesantes y divertidas, como es el caso de **Cubic Ninja**, un novedoso juego que combina *gameplay* y visuales de primer nivel.

DecaSports Extreme

Hudson Soft / Nintendo 3DS

La franquicia **DecaSports** sigue creciendo, y con la versión para Nintendo 3DS de seguro ganará más seguidores, pues no sólo involucra a populares disciplinas deportivas, sino que lo logra con excelente movilidad y respuesta de control.



10

En la granja se viven aventuras inimaginables

Harvest Moon: The Tale of the Two Towns

El remedio para cualquier disputa es ¡una buena comida!

La franquicia estrella de Natsume, **Harvest Moon**, regresa a las consolas portátiles con una historia diferente con la que intentará conquistar nuevas generaciones. Esta vez por partida doble, en Nintendo 3DS y Nintendo DS, así que no hay pretextos para no conocerlo, sobre todo ahora que el concepto va más allá de que debemos cuidar una parcela. Es una verdadera evolución que esperamos se mantenga en todos los proyectos futuros de esta serie.

EVERYONE E Uso de alcohol, bromas.

© 2011 Natsume

Comenzando una nueva vida

¿Recuerdan esas versiones especiales de **Harvest Moon** donde la protagonista era mujer? Pues el sentido común ha triunfado, y en lugar de realizar ese tipo de adaptaciones puedes decidir si quieres vivir la aventura como hombre o mujer, al estilo de las últimas obras de **Pokémon**. Una vez elegido tu personaje, vendrá una de las decisiones más importantes que deberás tomar: ¿en dónde vivir? Vas a tener dos opciones, **Konohana** o **Bluebell**, dos pequeños pueblos. Tu elección cambiará todo ya que ambos poblados en el pasado eran grandes vecinos, se apoyaban en todos los problemas, pero ahora se encuentran en un gran lío: cada región asegura que su comida es la mejor, lo que ha provocado que se enemisten. Ahora bien, tu objetivo no será demostrar que el pueblo donde elegiste vivir es el mejor; no, al contrario, tienes que esforzarte para que la rivalidad se transforme de nueva cuenta en amistad.

JUGADORES





Compañía: **Natsume** / Desarrollador: **Natsume** / Categoría: **Simulación**

GAMEPLAY



GRÁFICOS



SONIDO





DIFICULTAD



REPLAY VALUE



RANKING





Las responsabilidades continúan

No, las labores de la granja no se han olvidado; una vez que estés instalado en tu nuevo hogar, comenzará el trabajo pesado: cuidar a tus animales, sembrar, organizar materiales, administrar tu dinero. La vida no es nada sencilla para un granjero, aunque eso sí, tendrás varias opciones para divertirte, como los festivales de cada pueblo, donde existen competencias muy originales en las que puedes pasarte horas.

Técnicamente, la versión para N3DS es muy buena, el efecto se mantiene constante todo el tiempo sin que se vea alterado por los elementos en pantalla. En lo que respecta a la edición para NDS, los colores son vivos y las texturas agradables; en ambos se ha hecho un gran trabajo. No importa la versión que elijas, la experiencia de juego se mantiene, lo que habla bien del equipo de desarrollo, que ha sacado provecho de cada plataforma.

Fenómenos naturales como la lluvia y la nieve estarán presentes en la aventura, así que debes tomarlos en cuenta al momento de hacer la planeación de los cultivos, ya que afectarán tus acciones. Detalles como éstos son los que hacen dotan de realidad al juego.

Hemos visto demasiadas variantes del concepto de **Harvest Moon**, pero creemos que ésta ha sido de las mejores. Se implementó una buena historia, sólida, sin perder de vista que el alma de la serie se encuentra en la simulación, en encargarnos de la granja, lo cual acompañado de un *gameplay* sensacional da como resultado una experiencia que, seas o no fan de **Harvest Moon**, debes vivir.

La pantalla táctil seguirá sirviendo para organizar tu inventario y conocer el mapa de la zona donde te encuentres, así que nunca dejes de revisarla. Lo mejor es que mientras lo haces, la acción en la parte superior no se detiene, esto ayuda a que disfrutes más de la aventura.



Nunca dejes actividades esenciales para después, el trabajo se acumula.



¿Sabías que...?

1.- El primer juego de **Harvest Moon** salió para Super Nintendo en 1997. Todo un clásico que ahora puedes disfrutar en tu Wii gracias a la Consola Virtual, donde se encuentra disponible para descarga por sólo 800 Nintendo Points.

2.- Para Nintendo 64 también se lanzó una versión, en 1999, siendo hasta la fecha una de las más completas para cualquier plataforma.

3.- En Nintendo DS vimos *Puzzle* de **Harvest Moon**, un juego al estilo de **Tetris b**; muy recomendable para hasta cuatro jugadores.

Una gran cosecha

Sabemos que muchas personas creen que esta serie ha perdido la frescura que la caracterizaba hace algunos años, pero lo cierto es que gracias a plataformas como las de Nintendo, **Harvest Moon** se ha mantenido no sólo vigente, sino también innovando, demostrando que aún puede aportar mucho a un género del cual es pilar importante. No importa si es para N3DS o NDS, este juego te va a conquistar.



Decide cómo quieres que sea tu vida en estos pueblos.

RANKINGS

Master:

Me agradan muchos los juegos de **Harvest Moon**. Sí, en esencia resultan parecidos, pero cada uno ofrece elementos diferentes que te hacen vivir la aventura de manera distinta. Tal es el caso de **The Tale of Two Towns**, que además de cuidar la granja, nos obliga a lidiar con un conflicto entre dos pueblos vecinos, lo cual aunque no parezca agrega un toque extra de emoción a cada acto que realizamos. El único 'pero' que le pongo es que, fuera del 3D, no se nota algo especial en la versión de Nintendo 3DS. Es excelente pero le hace falta explotar más las capacidades para realmente ofrecer algo distinto; de cualquier modo, como comento, ambos son buenos juegos.

Crow:

Así como en el caso de **Pokémon**, tenemos otra franquicia que ha sido muy explotada por sus creadores: **Harvest Moon**. Son varios los años que, sin falta, hemos visto el surgimiento de nuevas entregas que no ofrecen realmente un cambio radical que haga diferencia, sino que se limitan a pequeñas modificaciones o actualizaciones que expanden la experiencia de juego. Para esta ocasión, decidieron lanzar la versión **The Tale of Two Towns** tanto para NDS como N3DS. Ambas tienen los mismos objetivos y recompensas pero, claro, la última destaca por el uso del efecto tridimensional aunque, como comenta Master, pudo haber sido mucho mejor de lo que lograron.

Panteón:

¿Cómo dar mi opinión de un **Harvest Moon** sin usar las frases: "otro más", "del montón", "al vapor", o "pan con lo mismo"? Obviamente resulta imposible, porque la verdad es una más de las versiones de esta serie que parece que nunca se va a acabar; es más repetitiva, incluso, que **Pokémon**. Ya sabes que la temática general es la misma: cosechar, buscar, conocer, etcétera; aunque lo quieran disfrazar con algún elemento mágico o una historia diferente, sabemos que va a ser exactamente lo mismo que el anterior. Series como ésta nunca han sido de mi agrado, porque se tornan por demás aburridas y no presentan algo que en realidad valga la pena.


¿Ya estás jugando en 3D?
Desafía a tus amigos y contrincantes a una pelea sin cuartel con Super Street Fighter ® IV edición 3D. El aclamado juego de pelea ha sido perfeccionado para la consola Nintendo 3DS, ofreciendo soporte completo en línea* y local de manera multifuncional, con nuevas características que traen la diversión de la pelea a todos los jugadores.
Ahora puedes descubrir un mundo de entretenimiento 3D con juegos adicionales, fotos y mucho más. Sin necesidad de lentes.
NINTENDO 3DS.
Mira hacia adentro.
nintendo3ds.com/es
Usar controles parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menos.
*Wireless broadband Internet access is required for online play.
For more information, go to support.nintendo.com.
Simulated images of Nintendo 3DS system.
© CAPCOM U.S.A., INC. 2011 ALL RIGHTS RESERVED.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo.
Nintendo


花園
傳統粥粉麵專家


La unión hace la fuerza... ¡y también la diversión!
Explora junto con Kirby un género donde se espera que tirunfe sin problemas
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
© 2011 Nintendo

KIRBY MASS ATTACK

Kirby es el personaje de Nintendo que más cambios ha tenido en todas sus apariciones. Comenzó siendo una plataforma, pero con el paso del tiempo cada nueva versión ha tenido detalles que las han hecho únicas, incluido un sensor de movimiento para Game Boy Color. Así que no nos sorprende que para **Mass Attack**, de Nintendo DS, se recurra a la estrategia, género que hasta hoy parecía muy lejano para el héroe rosado, pero que se ha perfeccionado como los grandes.



Mientras más personajes tengas en pantalla, más fácil te será enfrentar a tus enemigos.

¿Sabías que...?

1.- En el Game Boy comenzaba el camino de **Kirby** en otros géneros. Ahí conocimos **Kirby´s Pinball**, un divertido juego de tablero donde el reto era acumular el mayor número de puntos en cada nivel.

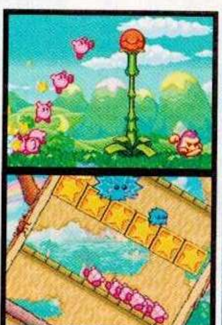
2.- Para los amantes de los *puzzle*, **Kirby** también tiene una opción en Super Nintendo. Se trata de **Kirby´s Avalanche**, con mecánica parecida a la vista en **Tetris Attack**. Es uno de los juegos más adictivos del personaje hasta la fecha.

3.- En Wii también hemos visto de lo que es capaz el equipo de Sakurai, con una obra de la magnitud de **Epic Yarn**, en la que el trabajo artístico logró puntuaciones perfectas en todo el mundo. Debes tenerlo.

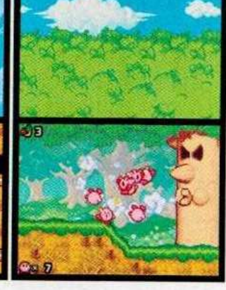
En un segundo cambia la suerte

Todo parecía un día normal en **Dream Land**, pero de pronto un terrible mago aparece y con un conjuro divide a nuestro héroe en diez clones. Así es, ahora hay una decena de **Kirbys** que deben encontrar al responsable, regresar a la normalidad y, de paso, restituir la tranquilidad y armonía de su mundo. Misión que sólo será posible si analizas cada movimiento antes de avanzar.

La mecánica de juego deja de ser tan vertiginosa como en entregas anteriores, pero no por eso aburrida ya que ahora no controlamos a **Kirby** con ayuda del *Pad* y los botones, sino con el *Stylus*. En la parte superior aparece el estatus del personaje y nuestra puntuación, pero toda la acción toma lugar en la táctil. Al tocar al héroe rosa, él se moverá hacia donde apuntemos, mientras libramos obstáculos y comemos algunas frutas, aparecerán más **Kirby** en pantalla hasta llegar al gran total de diez.







Todos apuntando en la misma dirección

Ahora bien, no creas que nada más es ir "jalando" a los **Kirby** a través de laberintos, no. La estrategia será fundamental en tus movimientos. Supongamos que al avanzar te encuentras una gran flor que impide tu paso, si intentas removerla solo, lo único que obtendrás será una gran decepción, porque para lograrlo necesitarás de la ayuda de el equipo completo; es decir, el resto de los **Kirby**. Al estilo de **Pikmin**, puedes enviar a todos los personajes a que derrumben la planta, para abrirte camino.

Como no podía ser de otra manera, **Kirby** ganará habilidades especiales que faciliten su paso por cada nivel, como arrojar fuego, o bien volverse gigante. Tienes que usar todos en momentos oportunos; de otro modo, quedarás indefenso, así que no los desaproveches con enemigos comunes o en partes que tengas dominadas. Lo más importante es que siempre que veas un enemigo complicado, o una parte en la que no tengas acceso por lo pesado de las estructuras, regreses para conseguir otros compañeros y avanzar. Siempre debes tener en cuenta que no es bueno mandar a todos los personajes al mismo objetivo; divídelos, de manera que quedes cubierto en alguna emergencia, como por ejemplo nuevos agresores.

Aunque de géneros muy distintos, éste no es el primer juego de **Kirby** que se controla solamente con el *Stylus*. En 2005 apareció para Nintendo DS **Canvas Curse**, donde con el *Stylus* marcábamos la ruta a seguir.

JUGADORES





Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **HAL Labotatory, Inc.** / Categoría: **Plataformas/Estrategia**

GAMEPLAY  

GRÁFICOS  

SONIDO  

DIFICULTAD 

HISTORIA 

RANKING  **8.0**

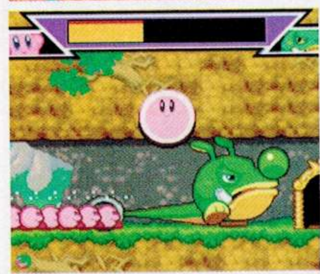
A lo largo de la aventura podrás encontrar algunas monedas especiales; te servirán para activar algunos minijuegos, todos con temáticas diferentes. Son muy divertidos, un gran extra, aunque hubiera sido preferible que permitieran que se jugaran por cuatro personas al mismo tiempo, como ocurría en **Crystal Shards**.

Una gran aventura

En las peleas con algunos enemigos finales, como **King Dedede**, en ambas pantallas veremos acción ya que el enemigo podrá ubicarse en cualquiera de las dos para atacarnos. Por lo tanto, antes de combatir te recomendamos analizar muy bien su rutina. De entrada, es complicado controlar a todos los **Kirby**, pero poco tiempo después con ver el escenario comenzarás a desarrollar estrategias y a colocar a tus personajes con la mente antes de que lo hagas realmente.

Ya es toda una tradición que los juegos de **Kirby** sean muy coloridos, y éste no es la excepción a la regla: niveles muy bien estructurados, pensados para que sean un reto divertido y no frustrante; la música, como siempre, movida y muy animada. No tenemos una sola queja en el apartado técnico del juego, utiliza bien el potencial de la consola, y la pantalla táctil responde perfecto a lo que deseamos.





Los enemigos son enormes. Debes analizar muy bien sus movimientos para enfrentarlos.

El creador de **Kirby** es ni más ni menos que Masahiro Sakurai, el genio detrás de **Super Smash Bros. Brawl** y el futuro **Kid Icarus: Uprising**, para Nintendo 3DS. Sin duda, uno de los pilares de la compañía, cuyo talento nos ha permitido disfrutar de grandes juegos en las consolas de la Gran N.

¿Existe el reto?

Por lo regular, cuando un título se juega exclusivamente con la pantalla táctil, se piensa que resulta sencillo, pero no es el caso de **Mass Attack**. Tiene toda la esencia de una obra de Nintendo, sencillo de jugar y accesible en el control, lo que permite que puedan jugarlo personas de todas las edades. Sin embargo, sólo los jugadores expertos podrán terminarlo, así que no te preocupes: si buscas reto, lo vas a encontrar.

La vida en rosa

Kirby Mass Attack no es un experimento, sino un juego bien realizado que vuelve a poner al personaje bajo los reflectores. Nunca ha defraudado con sus aventuras, y parece ser que esto nunca pasará, al menos no en esta ocasión: nos entrega un título que combina acción y estrategia de manera ideal, nunca sentirás que se le da mayor peso a una en especial. De las mejores entregas de **Kirby** en general; además, es una excelente manera de demostrar que el Nintendo DS tiene aún un camino largo por recorrer.









RANKINGS

Master:

Los juegos de **Kirby** siempre me han gustado por una razón en especial, ninguno mantiene el mismo estilo. Es decir, aunque puedan ser aventuras, ofrecen elementos que los vuelven completamente diferentes, como es el caso de **Mass Attack**, en el cual el *Stylus* se convierte en nuestra arma principal. El concepto es muy ingenioso, nos mantiene pegados en cada nivel, sobre todo cuando deseamos encontrar las monedas ocultas. Un pretexto perfecto para revivir nuestro Nintendo DS y calentar motores para las obras que vienen, como **Professor Layton** y **Solatorobo**. No pierdas la oportunidad de conocerlo y disfrutarlo, sobre todo si eres fan del personaje, como suponemos.

Crow:

Es bueno saber que Nintendo aún sigue produciendo títulos para Nintendo DS, y qué mejor que sean de franquicias importantes como **Kirby**. En este caso, además de un argumento completamente original, tenemos la idea de controlar a diez pequeños personajes que darán un enfoque novedoso al *gameplay*, pues tendrás la oportunidad de decidir qué hará cada uno de ellos. Claro, sigue conservando el estilo de aventura, pero ahora se anexa un poco de estrategia, no al grado de **Pikmin**, pero sí lo suficiente para dar frescura a la franquicia, situación que se ha vuelto un requisito indispensable en cada adaptación. Sin duda, es un título que vas a disfrutar.

Panteón:

Los juegos de **Kirby** se han caracterizado por ser muy buenos, divertidos y recomendables; lo que sí tengo que decir es que siento que ya han sido demasiados y se han tornado repetitivos con el paso del tiempo. No obstante, podríamos decir lo mismo de otras franquicias como **Castlevania**, **Mario Bros.** y otras tantas; pero bueno, como no podemos detener que sigan saliendo y saliendo juegos, simplemente debemos notar cuáles en verdad merecen que los compremos, y en este caso, puedo decir que el pretexto para poderlo hacer yace en la diversión que nos ofrezca cada juego, y para muestra, tenemos este nuevo juego de **Kirby** que bien vale la pena conocer.




MTV
LUNES A VIERNES
7:00 PM
DESCUBRE TODA LA VERDAD
POPLAND!
ESTRENO 5 DE SEPTIEMBRE
NOVELAMTV.COM
mtvpopland
@mtvpopland

La última batalla está por comenzar... prepárate

Harry Potter

AND THE DEATHLY HALLOWS – PART 2

Cuando la magia no es suficiente, se debe poner el corazón por delante

No hay fecha que no llegue ni plazo que no se cumpla. La adaptación de las películas de **Harry Potter** al cine acabó este año, pero la magia no ha terminado, aún puedes revivir las aventuras de este joven mago en tu Nintendo DS gracias a la adaptación que realizó Electronic Arts. Tendremos que enfrentar, junto con **Harry**, al temible **Lord Voldemort** en una pelea que marcará nuestro destino. Afróntala sin temor.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB — Violencia fantástica.

© 201Electronic Arts

El duelo final

Ha sido una década en la que la historia de J.K. Rowling ha cautivado a público de todas las edades gracias a la excelente trama de sus libros, los cuales han sido adaptados a otros medios, como el cine y los videojuegos. Para darnos una buena idea del paso del tiempo, basta con que mencionemos que la primera adaptación de esta serie apareció para Game Boy Advance y Game Boy Color; posteriormente, vimos a **Potter** en Nintendo GameCube, Nintendo DS y, obviamente, en Wii. Esta versión ha sido muy esperada no sólo porque representa el final de la serie, sino también porque Electronic Arts desea redimirse luego de las pobres adaptaciones que ha realizado. En concreto, las últimas dos para Wii y NDS, que han sido terribles. Para evitar otra catástrofe, se han enfocado en la jugabilidad, en que resulte divertido todo el tiempo, lo cual festejamos ya que puedes disfrutar esta obra incluso aunque no conozcas el argumento.





Compañía: **EA** / Desarrollador: **EA** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY  

GRÁFICOS 

SONIDO 

DIFICULTAD 

REPLAY VALUE 

RANKING  

Termina con la maldad

A diferencia de las secuelas, aquí la acción comienza de inmediato. Hogwarts está en problemas, la invasión ha comenzado y **Voldemort** está esperando consumar su deseo de terminar con todos los magos... en especial con **Harry Potter**, porque sabe que es el único que puede detenerlo. No sólo podremos controlar a él durante la aventura, sino también a **Ron**, **Hermione** y los maestros del colegio.

La acción se muestra en la pantalla táctil desde una perspectiva isométrica, en la que vamos explorando grandes escenarios al mismo tiempo que con nuestra varita mágica terminamos con los enemigos que aparecen. Todo de manera dinámica y divertida, además de que en ciertos momentos se hará uso del *Stylus* para interactuar de forma directa con los conjuros, como es el caso de las batallas en las que dos hechizos chocan. Frotando la pantalla rápidamente conseguimos incrementar el poder, y así ganar el duelo para dañar al adversario.

Cada uno de los personajes tiene diferentes habilidades, por lo que debes estar atento a las situaciones que se te presenten. De lo contrario, puedes pasar varias horas intentando completar un *puzzle* debido a que no estás usando el talento especial del personaje.

El primer libro de **Harry Potter**, subtitulado **La Piedra Filosofal**, se publicó en junio de 2007. De inmediato se convirtió en uno de los más vendidos en Reino Unido; en ese momento, a pesar del éxito, nadie imaginaba el fenómeno que suscitaría unos años más tarde.











La acción estará presente en todo momento durante los recorridos.

La luz sigue viva en ti

Visualmente es el mejor para Nintendo DS que haya aparecido, con grandes efectos no sólo en momentos especiales, sino también en el recorrido por los niveles, fuentes de luz en cada conjuro; estructuras perfectamente recreadas de las ruinas de Hogwarts. Para acentuar la emoción de la historia se crearon varios *cinemas display* de muy buena calidad.

Continúa con los hechizos

Electronic Arts lo consiguió: despide esta gran serie como se merece, con un buen juego. No es ninguna maravilla de la cual se vaya a hablar en los próximos años, pero sí nos deja satisfechos, con esa sensación de que no se aprovecharon simplemente del nombre para vender este título, sino que realmente desearon brindar a los jugadores y fans de la serie una experiencia que cumpliera con sus expectativas. Puedes adquirir este juego con toda la confianza del mundo, Hogwarts espera por un héroe.

¿Sabías que...?

1.- Aunque la última película de **Harry Potter** se estrenó este año, el libro **Deathly Hallows** salió en julio de 2007. Varios lectores declararon que no se sintieron satisfechos con el final de la cinta, ya que se omitieron o cambiaron varios hechos.

2.- En 2003 apareció para Nintendo GameCube **Harry Potter: Quidditch World Cup**, obviamente un título basado en el deporte ficticio que se viera en los libros. Desafortunadamente, no tuvo el éxito esperado y no desarrollaron secuelas.

3.- Algunas religiones prohibieron a sus fieles ver las cintas de **Harry Potter** por creer que incitaban a practicar brujería.

RANKINGS

Master:
La verdad, después de pasar horas frustrándome con la jugabilidad de las últimas versiones de Wii, juré no volver a jugar algo de este popular mago, al menos que estuviera creado por EA. Pero después de ver algunos videos de esta obra para Nintendo DS, me animé y honestamente no es malo, es un título entretenido que te va a mantener ocupado; si eres fan de la serie, te va a encantar. Quizá no es la manera ideal para que esta saga llegue a su fin, pero al menos es mejor que las obras previas, que la verdad eran para llorar... artículos de mercadotecnia que no merecían ni cinco minutos. Esperemos que EA no vuelva a crear juegos con ese nivel de calidad tan bajo.

Crow:
En esta última entrega de la serie original se nota una evolución en relación con el modo de juego y aspecto visual. Sin embargo, la potencia de la consola no permite un verdadero empuje que haga que los fans de la serie queden inmersos en esta aventura interactiva. Básicamente, **Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 2** sigue la línea de acontecimientos del filme, al mismo tiempo que expande otros eventos para hacer más dinámico el camino hacia la batalla final contra **Lord Voldemort**. La perspectiva de la cámara permite tener un horizonte mayor del escenario, así podrás disfrutar de los efectos de luces, o simplemente checar posibles objetos escondidos.

Panteón:
Los juegos basados en películas siempre tienen la particularidad de que no son bien recibidos, porque ya sabemos que la mayoría son sólo para explotar la mercadotecnia de la franquicia. Pero hay algunos que realmente valen la pena y pueden jugarse con gusto aún si la cinta es malona. En el caso de esta nueva entrega de **Harry**, la verdad quedé algo decepcionado, puesto que es sumamente sencillo y no te dura más allá del fin de semana. En cuestiones generales es bueno, pero resulta muy fácil terminarlo, por lo que recomiendo que si buscan algo de **Harry Potter**, mejor chequen las versiones de **LEGO**, ¡ésas sí son buenas!, y van a mantenerlos ocupados mucho tiempo.



La GALAXIA te prepara muchas sorpresas

En esta batalla por salvar el Sistema Lylat no sólo afrontarás a Andross... sino también tu destino.





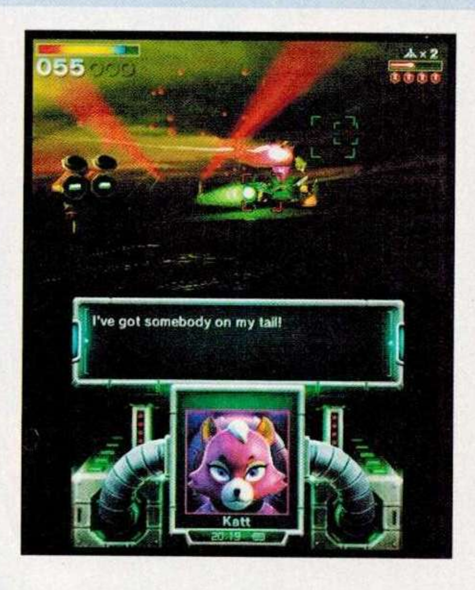
El Nintendo 64 nos regaló varias obras maestras que el paso del tiempo ha convertido en clásicos, referentes de la industria. Tal es el caso de **Star Fox 64**, título que causó conmoción en su tiempo y que ahora ha vuelto en un extraordinario *remake* para Nintendo 3DS que simplemente debes conocer. El equipo de mercenarios más famoso de la galaxia está listo para vivir junto a ti la que será su mejor aventura, una jornada que recordarás por siempre.

Transcurría 1997, el Nintendo 64 brillaba con luz propia gracias a los juegazos de su catálogo, pero aún quedaban muchas joyas por disfrutar; por ejemplo, **Star Fox 64**, que vería la luz por primera vez en julio de ese año. Todo mundo lo esperaba con ansias luego de ver los avances que se mostraban en E3 y Space World; además, la versión de Super Nintendo representó un avance enorme en los videojuegos, gráficos poligonales y 3D, en una consola de tan sólo 16 bits de poder, como siempre Nintendo a la delantera.

Posteriormente, aparecieron otros títulos de **Star Fox**, **Assault** y **Command**, pero el pedestal donde se encuentra la versión de 64 se ha mantenido intocable. Es una auténtica maravilla de la tecnología, en la que Shigeru Miyamoto y Takaya Imamura, entre otros, dejaron todo su talento en cada línea de programación, en cada escena del juego, para ofrecernos algo más que sólo disparos y gráficos impactantes; en realidad, deseaban que nos adentráramos en la misión que afrontaría el equipo.

STARFOX 64 3D

Cuando apareció para N64, se incluía un accesorio extra en la compra, el Rumble Pack, el cual se conectaba en la parte trasera del control de la consola y nos permitía sentir los disparos, giros y explosiones que se generaban en la aventura espacial.





Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo** / Categoría: **Acción** / Jugadores: **1-4**

Un disparo puede hacer la diferencia

El *gameplay* de **Star Fox 64** es por demás sublime, realmente sientes que controlas una nave. Para empezar, hablemos de la manera en que atacas. Como te comentamos anteriormente, no tienes que estar presionando el botón de disparo todo el tiempo como un *shooter* retro, aquí el objetivo es hacer hits; es decir, eliminar a más de un enemigo con un solo disparo. Para lograrlo debes mantener presionado el botón hasta que la punta de la Airwing sea color verde. Ahora, sin soltarlo, ubica una flotilla de enemigos y lanza el disparo automático; perseguirá a la nave hasta darle, provocando que exploten al mismo tiempo los enemigos a su alrededor.

También tienes bombas de gran alcance, que te ayudan cuando la pantalla se satura de enemigos, o cuando algún jefe de nivel se te complica; trata de no desperdiciarlas o te arrepentirás, son sumamente valiosas. Ahora bien, ¿por qué es tan importante lograr muchos *hits* por nivel? Cada misión te puede dar una medalla, que indica que tu desempeño fue perfecto; para lograrlo tienes que cumplir con dos requisitos básicos. El primero es terminar con el equipo completo; es decir, debes cuidar en todo momento a tus compañeros para que no sean eliminados. El segundo es obtener cierta cantidad de *hits* por nivel, éstos van desde los 150 hasta los 250; por eso es básico que domines la técnica de acumular poder, ya sea que apuntes a un grupo de enemigos o bien a objetos del escenario, como las montañas, el suelo o estructuras. Con esto ganas un *hit* extra porque en teoría tu disparo impactó contra el objeto que deseabas, a pesar de que no sea una nave rival.

Star Fox, para Super Nintendo, fue todo un éxito. Usaba el chip SFX (de ahí el nombre del juego) para lograr gráficos poligonales, lo que provocaba que la gente pidiera una secuela, la cual estaba en desarrollo y de hecho se terminó. **Star Fox 2** debía aparecer para SNES; sin embargo, se canceló por la versión de N64.

Una deuda pendiente

Andross es un terrible villano que amenazó la tranquilidad del Sistema Lylat, por lo que fue enviado por el general **Pepper** a un planeta del cual se pensó que no podría salir, **Venom**. Pero luego de un tiempo se registró actividad sospechosa proveniente de dicho lugar, así que **Pepper** mandó a investigar al equipo **Star Fox**, conformado por **Pigma Dengar**, **Peppy Hare** y el líder **James McCloud**. Todo parecía ir bien, al llegar a Venom comenzaron las investigaciones, pero **Pigma** en un acto cobarde traicionó al equipo y colaboró para que **James** y **Peppy** fueran capturados por el tirano.

Milagrosamente, **Peppy** logró escapar... pero **James** no tuvo la misma suerte; ahora, **Hare** debía compartir la trágica noticia con su hijo, **Fox McCloud**. Ha pasado ya mucho tiempo de estos hechos, pero la galaxia no está a salvo, **Andross** ha regresado y esta vez no dudará en usar todo su poderío para terminar con **Lylat**, en especial con el planeta Corneria. **Pepper** sabe que necesita ayuda, no pueden solos contra la invasión, así que decide llamar al nuevo **Star Fox**, conformado por el original **Peppy Hare**, **Falco Lombardi**, **Slippy Toad** y su líder, el hijo de **James**, **Fox McCloud**, a quien le espera una gran sorpresa en su camino, una que seguramente cambiará su vida.







Ahora, en lugar de aparecer en la pantalla principal, los comentarios que te hacen tus compañeros durante las batallas estarán en la parte inferior. Esto permite que aprecies mucho mejor los detalles en cada nivel; la acción no se detiene un solo segundo, ya no tienes pretexto para perdértela.







Además de la Airwing, tendrás otros medios de transporte que usarás en escenas especiales, un tanque y un submarino, con movimientos y ataques diferentes que deberás aprovechar.

Completa tu misión

Cada escena tiene dos maneras de completarse, la fácil y, obviamente, la compleja. Si lo haces de la primera, se traza una línea directa al siguiente planeta que formará parte de tu recorrido. Pero si logras hacerlo de la segunda, te darán otra opción para avanzar, lo que te ayudará a conocer otros planetas. Las acciones que deberás llevar acabo son bastante especiales; por ejemplo, en la primera escena en Corneria, después de pasar la media meta, a **Falco** van a atacarlo tres naves. Si lo ayudas antes de que lo eliminen y pasas por debajo de los arcos de piedra que están sobre el agua, **Lombardi** te pedirá que lo sigas por una nueva ruta que ha descubierto, a través de una cascada donde enfrentarás a un enemigo que seguramente recordarás si es que jugaste la versión de SNES.

Para evitar la monotonía, no todas las etapas se realizarán en línea recta, algunas te permitirán libertad de movimiento para evadir a los enemigos en batallas épicas. En esos momentos podrás hacer un giro de 360 grados para colocarte detrás de las naves que te ataquen, o bien uno de 180 para escapar; técnicas muy útiles también en el multijugador.

La jugabilidad no se ha perdido en relación con el original de Nintendo 64: continuarás controlando los vehículos del juego con el *Slide Pad*, que es la opción que recomendamos, sobre todo cuando quieres implantar récord de hits en alguna misión. De cualquier manera, se ha implementado una modalidad en la que los movimientos en pantalla los determinarás moviendo la consola; así es, esto gracias al giroscopio. Al inicio resulta confuso, pero ya que lo dominas es muy divertido; debes evitar el efecto 3D a menos que quieras marearte.

La batalla en el planeta Katina está inspirada en la película **'Independence Day'**. De hecho, las pequeñas naves que aparecen en la escena tienen la misma forma que las que se vieron en la cinta en el ya lejano 1996, todo un clásico de la ciencia ficción.

Un equipo de mercenarios

Fox
El líder del equipo. Siempre se mantiene tranquilo, toma decisiones importantes en los momentos correctos.

Slippy
El genio de la tecnología. Te ayudará a identificar la energía restante de cada jefe de nivel que encuentres.

Falco
Un piloto excelente, que gracias a su estilo atrevido de pilotear ayuda a sus enemigos en momentos comprometidos.

Peppy
Es el único miembro sobreviviente del equipo original de **Star Fox**; su experiencia es clave para su líder.







Los gráficos son sorprendentes. Sin problemas podemos decir que es de lo mejor que se ha visto en la consola, sobre todo por la manera como aprovecha el efecto 3D.







Las estrellas no son el límite

Si algo caracterizó al título de N64 fue el multijugador, una joya. Se mantiene para esta versión de N3DS, sólo que ahora gracias a la cámara podremos ver todo el tiempo las reacciones de los demás combatientes en la pantalla inferior de la plataforma; todo en niveles perfectamente diseñados para que los duelos sean memorables. Lo único que no nos agradó fue que las partidas son locales, no se puede retar por medio de Wi-Fi; no sabemos el motivo de esta decisión, pero lo cierto es que aun con ello se disfrutan increíblemente.

Star Fox 64 3D es un *remake* asombroso, de lo mejor del catálogo de la consola. Su historia no sólo te atrapará, sino que también la harás tuya; te identificarás con los personajes, con sus emociones. Si el juego de 1997 era perfecto, éste llega a otro nivel, en el que las nuevas generaciones lo gozarán como nuevo, mientras que quienes ya lo disfrutamos hace 13 años estaremos felices de acompañar a nuestro amigo **Fox McCloud** a revivir la misión, en la que el valor de la amistad y el trabajo en equipo serán las enseñanzas que transmitirá. Hay títulos que si no te agrada el género, simplemente no debes tocar, pero obras como **Star Fox 64 3D** son para todos quienes nos hacemos llamar videojugadores, para quienes deseamos una aventura que recordemos en 20 años y contemos a las siguientes generaciones cómo es que una vez más, gracias al equipo **Star Fox**, juntos salvamos la galaxia de una terrible amenaza.

Un personaje que se convirtió en clásico desde la versión de N64 y que ha tenido apariciones estelares en **Assault** y **Super Smash Bros. Brawl**, es **Wolf O'Donnell**. Su debut estaba planeado para **Star Fox 2**, pero debió ser retrasado para **Star Fox 64** en la nueva plataforma.



Igual que en la versión de Nintendo 64, el multijugador es sublime, pero ahora no podrás espiar la pantalla de tus rivales; esto hace más intensos los combates. La estrategia será un factor vital para salir, con la victoria en cada partida que tengamos.

¡Entrena más de 300 monstruos!



PRONTO

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

NINTENDO DS™

¡Con tu inteligencia, ningún misterio será obstáculo!

Doctor Lautrec and the Forgotten Knights

Además del esperado **Metal Gear**, Konami tiene otras sorpresas para sus seguidores, como **Doctor Lautrec and the Forgotten Knights** para Nintendo 3DS. Éste se enfoca en la aventura y en la resolución de acertijos para avanzar en la historia que se nos presenta. De entrada, tal vez no suena tan asombroso, pero podemos asegurar que esta obra tiene todo lo necesario para ser una de tus favoritas de la plataforma.

Un título diferente

Sabemos bien que todos esperaban un **Castlevania** de parte de Konami, pero también es cierto que en este momento la industria necesita de nuevas franquicias, como lo es ésta que presentaron en la pasada E3. En ese momento dejó intrigados a todos los asistentes por su sólida historia y forma de juego que, aunque resulta muy parecida a la serie **Professor Layton**, consideramos que posee características diferentes que la vuelven única.

La historia de este título se desarrolla en Europa durante el siglo XIX. El protagonista, el famoso **Doctor Lautrec**, vive para resolver acertijos; le encanta el misterio, por lo cual es conocido en la ciudad, al grado de que muchas personas acuden a él para dormir tranquilos al encontrar solución a sus problemas. Tal es el caso de una mujer que un día se presenta ante él con un mapa que cambiará su vida.

Konami nos trae una nueva experiencia para N3DS.

Compañía: **Konami** / Desarrollador: **Konami** / Categoría: **Aventura**

JUGADORES





GAMEPLAY



GRÁFICOS





SONIDO



DIFICULTAD



HISTORIA



RANKING





Comienza el misterio

La mujer lleva consigo un mapa que presenta a **Lautrec**, donde supuestamente se puede ver la ruta para llegar a un tesoro oculto por años. Obviamente, no será así de simple, no se trata de tomar una pala y sacar el cofre, no. Para llegar hasta ese lugar se deben librar varios obstáculos, entre ellos un grupo que se hace llamar **Knights of Iron Mask**, que desean apoderarse del tesoro antes que **Lautrec**, por lo que no se tocarán el corazón para detenerlo de todas las maneras que puedas imaginar.

Para vivir esta aventura, **Lautrec** no se encuentra solo: lo ayuda **Sophie**, una chica que en momentos de apremio nos guiará y dará consejos muy útiles para resolver cada acertijo que se nos presente. Así que no tomes a la ligera sus palabras, muchas veces en ellas estará la clave para continuar la jornada.

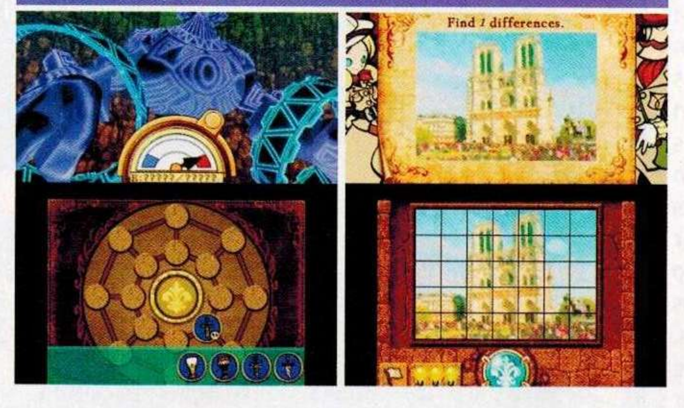
Por lo regular, la acción se desarrolla en la pantalla superior; tendrás que recorrer pueblos enteros por pistas que te ayudarán a avanzar, aunque en algunas ocasiones sólo te confundirán. Bueno, pero eso es parte de la magia de este título, analizar cada evidencia en más de una ocasión para saber en qué parte de nuestro *puzzle* colocarla.

En la pantalla táctil veremos el mapa, siempre nos indicará dónde estamos y los cuartos que nos quedan por revisar. Es muy útil cuando llevamos varias horas jugando y nuestro sentido de la orientación comienza a fallar. También aquí es donde con el *Stylus* nos enfrentaremos a infinidad de *puzzles*, desde simples laberintos hasta el acomodo de piezas geométricas en lugares correctos, lo que ayuda a que te mantengas entretenido, siempre con retos y objetivos por lograr.

Si piensas que la aventura que te espera es corta, estás muy equivocado. La gente de Konami ha diseñado más de 250 *puzzles* diferentes para mantenerte entretenido un buen rato. Se estima que completarlo te tomará al menos 20 horas, ¿crees hacerlo en menos? Sería una gran marca para Los Retos.



En la pantalla inferior resolverás los acertijos que se te presenten. Mantente atento a todo lo que se te muestre en ella.



La competencia siempre es buena

Una vez que hayas completado el modo de historia, la diversión no termina ahí pues cuenta con una modalidad para cuatro jugadores en donde tendrán que competir y colaborar al mismo tiempo, si es que desean conseguir el tesoro. Algo parecido a lo que vimos en **TLOZ: Four Swords** para GameCube o Game Boy Advance. Sin duda, es un gran extra para una obra como ésta, en la que el estilo por lo regular dicta que es sólo para un jugador.

Doctor Lautrec es un juego diferente, que si bien toma elementos de otros exponentes del género, agrega extras interesantes, como la capacidad multijugador, que lo vuelve muy atractivo. Konami no suele decepcionarnos, todas sus obras son impecables, así que no tengas dudas respecto de este título, que si bien es la primera entrega, te garantizamos que lo vas a disfrutar. Su historia, humor y *gameplay* son excelentes.

¿Sabías que....?

1.- Snake es uno de los personajes más famosos de los videojuegos. Konami y Hideo Kojima crearon una auténtica leyenda, que en próximos meses debutará en N3DS mediante el título **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D.**

2.- ¿Recuerdan los juegos de **Goemon**? Otro personaje famoso de Konami que, por desgracia, no ha tenido mucha continuidad en recientes fechas, pero creemos que el Nintendo 3DS o incluso el Wii U representan una gran oportunidad para que renazca.

3.- A finales de este mes Konami pondrá a la venta un juego que los veteranos del control seguramente no dudarán en adquirir. Se trata de **Frogger 3D**, un título que durante años se ha mantenido en el gusto de los jugadores por su sencillo *gameplay.*

RANKINGS

Master:

Muy bien, todos sabemos que tiene un parecido innegable con **Professor Layton** (de hecho, creo que hasta usan el mismo sombrero), pero ambos títulos ofrecen diferentes experiencias de juego. No me refiero sólo al multijugador, sino también a los giros que toma la historia, ya que en **Lautrec** es hasta cierto punto más intensa, un elemento que agradará a los jugadores mayores; al mismo tiempo que el *gameplay* es fácil de dominar y muy divertido, que es lo que uno busca en este tipo de obras. Lo recomiendo bastante, en estos momentos es una de las opciones más atractivas que encontrarás para Nintendo 3DS mientras aparece **Super Mario 3D**.

Crow:

¿Parecido? ¿Cuál parecido? ¡Son idénticos! Pero, bueno, dejemos a un lado el hecho de que vieron una buena idea y la retomaron, los de Konami, claro, pues en general **Doctor Lautrec** es un buen título para que los fans de la investigación y de Sherlock Holmes se sientan atraídos por una travesía en la que hay que buscar uno de los tesoros más codiciados. El Dr. está acompañado de una asistente, **Sophie**, quien ocasionalmente le dará pistas para que descifre los más oscuros secretos, antes de que los **Knights of Iron Mask**. En conclusión, puedo decir que la obra es buena, te mantiene ocupado y el argumento es bastante inteligente para el género.

Panteón:

Creo que comentar el descarado parecido entre los dos personajes ya es innecesario, pues ya lo hicieron mis sorprendentes amigos; lo que sí tengo que mencionar es que a mi parecer, este juego no me ofrece nada realmente innovador que haga que me tome la molestia de dejar de retar en **SSFIV:3DE** e ir hasta la tiendita a comprarlo. Es repetitivo, los minijuegos son frustrantes y en general, a mí me pareció sumamente aburrido al grado de preferir ver cómo crece el pasto. Si de plano te llaman la atención los títulos donde tienes que investigar cositas para resolver un misterio sin mucho chiste, entonces sí dale una oportunidad a este juego; pero yo no lo recomiendo.

¡Comienza la cacería de monstruos!

DRAGON QUEST MONSTER JOKER 2

La popular franquicia **Dragon Quest** está de regreso con una quinta entrega para la serie **Monsters** y la segunda en **Joker**. Por supuesto, la línea y concepto principal se mantienen intactos; sin embargo, se han agregado poderosos elementos de juego que harán esta edición mucho más atractiva que sus antecesoras. En su lanzamiento al mercado japonés a principios del año pasado **Monster Joker 2** logró posicionarse como uno de los títulos más requeridos para el Nintendo DS. Ahora, para mediados de septiembre hará lo propio para conquistar a los fans americanos. La historia es muy básica, simplemente tu nave se accidenta en una misteriosa isla llena de criaturas enormes en la cual deberás reclutar, sintetizar y luchar utilizando tus monstruos aliados.





Habrá criaturas completamente nuevas y otras clásicas.

Lleno de nuevos personajes

En esta secuela encontraremos nuevos personajes y escenarios por visitar, pero no serán los únicos cambios, pues también encontrarás mejorías importantes tanto en el menú de comandos como en los elementos reales de juego (habilidades, categorías, etcétera). Además, los nuevos campeonatos te pondrán al límite de la acción al tratar de perfeccionar a tus personajes para enfrentar fuertes peleadores con talentos insospechados.



Visualmente es una de las mejores entregas de la serie para Nintendo DS.

Inmediatamente notarás que la interfaz de juego se ha vuelto más amigable, pues te permite navegar entre menús u opciones con suma facilidad; también, salvar tu aventura en el momento en que lo desees omitiendo la necesidad de trasladarte a lugares específicos para hacerlo.



JUGADORES 1-2



Compañía: **Square Enix** / Desarrollador: **TOSE** / Categoría: **Acción/RPG**








GAMEPLAY	GRÁFICOS	SONIDO	DIFICULTAD	REPLAY VALUE




RANKING EN 8.0

Mayor acción e interactividad

Si hay algo importante en esta edición es la posibilidad de interconectarse con otras entregas de la franquicia, como **Dragon Quest IX** y **Dragon Quest VI**, para transferir información (similar al StreetPass de Nintendo 3DS) mientras la consola esté en Sleep Mode y pases cerca de alguien que también tenga el juego en suspensión. Con lo anterior obtendrás nuevas criaturas que se activarán directamente en **Dragon Quest Monster Joker 2** permitiéndote incrementar tu colección de criaturas y volver más fuerte tu equipo de combate al escoger de entre un número mayor -y mejor- de criaturas.

En total, encontrarás más de 300 monstruos para capturar, entrenar y enviar al combate; es decir, son más de los que comúnmente se han incluido en las entregas anteriores e incluso de los que contiene alguna edición de **Pokémon**. Esto da como resultado una amplia gama de posibilidades de combate, pues cada personaje tendrá habilidades únicas que podrán impulsar tus estadísticas de juego.



Dragon Quest Monster Joker 2 llegó al mercado japonés en 2010 y rápidamente se colocó como uno de los máximos vendidos de Square-Enix, lo que habla extremadamente bien de su calidad. Así que si no has jugado nunca uno de estos títulos, ¿qué esperas?

La durabilidad del juego se incrementa a través de los combates *online*. ¿Estás listo para enfrentar al mundo entero?









Organiza muy bien tus grupos de monstruos, no sabes cuándo se requerirán.

Arma tu estrategia

Luego de que hayas identificado qué tipo de criaturas son las más adecuadas para tus objetivos, deberás considerar otro de los cambios para **Monster Joker 2**; es decir, en esta ocasión habrá monstruos de diferentes tamaños o niveles. El concepto es similar a la nivelación de poderes que hemos visto en otros juegos de peleas, como **Capcom VS SKN 2**, donde cada luchador tiene un nivel específico y ocupa más espacio según sus estadísticas. Éste es también el caso de la formación de tus equipos de criaturas, sólo tienes tres ranuras o espacios; habrá monstruos de nivel 1, 2 o 3, así, puedes elegir tres débiles, sólo uno fuerte o combinar un débil y un mediano, para formar tu equipo.





La historia es pieza fundamental del éxito del juego.

¿Sabías que...?

1.- Podrás competir en contra de tus amigos u otros usuarios del mundo entero a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo, o bien localmente con la conexión inalámbrica del Nintendo DS. Por supuesto, será posible utilizar tu Friend Code para contactar directamente a tus amigos o simplemente buscar una reta aleatoria.

2.- Durante una batalla verás una barra en la pantalla superior que indica la probabilidad de cazar, o mejor dicho de reclutar a un monstruo. Entre mayor sea el número, más elevada será la posibilidad de que se una a tu equipo.

3.- En general, hay más de 240 habilidades con las que podrás personalizar a tus criaturas, lo que otorga una amplia cantidad de combinaciones que deberás explorar para sacar mayor provecho.

RANKINGS

Master:

Dragon Quest es una saga mágica, y queda demostrado no solamente en la línea principal, sino también en esta subserie que la verdad ya tiene millones de seguidores en todo el mundo ya que logra mezclar de manera perfecta la profundidad de un juego RPG con una historia que, aunque sencilla, nos permite crear el héroe a nuestro gusto. Es un gran título que nos mantendrá ocupados un rato mientras esperamos **Dragon Quest X** para Wii; bueno, eso si Square Enix no decide algo más y lo guarda para Wii U. Lo mejor de todo es que no necesitas ser un conocedor de la franquicia para disfrutar de este intrépido título que te llevará a través de un mundo fantástico.

Crow:

Recuerdo con gusto esta serie desde su estreno en Game Boy Color, que salió hace poco más de 11 años. Desde entonces se ha notado una enorme evolución en su concepto, incluso ahora se han agregado nuevos elementos de juego que lo hacen mucho más atractivo que las ediciones anteriores. Por supuesto, se ha hecho un buen uso de la doble pantalla, incluso para mostrar la imagen extendida que cubra ambas pantallas, o simplemente para separar el menú de la acción principal. De hecho, se nota el cambio en el aspecto gráfico. Definitivamente, es una buena opción para los fans que ya están esperando la edición del 25 aniversario que llegará al Wii.

Panteón:

Simplemente no puedo creerlo, el trazo maestro de Toriyama se sigue recontrautilizando en un juego más de la serie **Dragon Quest**, la cual compite con **Pokémon** no sólo en concepto, sino también en la cantidad tan absurda de juegos sacados al vapor con versiones diferentes. En buena onda, ¿en verdad hay quien compre estos juegos y que los disfrute? Digo, me he quejado sobre lo repetitivo de series tan intocables como **Zelda**, **Castlevania** y otras, pero al menos son franquicias en donde la calidad hace que las compres a fuerzas. Pero en este caso es de los juegos que están destinados a un solo lugar: el botadero de descuento especial en las tiendas.

Los grandes criminales han llegado a la ciudad

Driver San Francisco

Driver es una de las franquicias clásicas que nacieron a finales de la década de los 90, pero no fue sino hasta **Parallel Lines** (desarrollado por Reflections Interactive y publicado por Atari) que llegó al Wii de Nintendo. La historia en **Driver** nos pone ante la odisea policiaca de **John Tanner**, un detective neoyorquino que debe ingresar como encubierto al círculo criminal, lo cual no es tarea sencilla, así que tendrá que buscar una habilidad que le sea de utilidad a la mafia... Y vaya que la encuentra al ponerse detrás del volante, donde no hay rival para su talento y las calles son su jungla de asfalto.





Tanto la versión de Wii como la de Nintendo 3DS se enfocan en conducir un vehículo por toda la ciudad.

Las calles serán tu mayor reto

Tanner ha puesto a prueba su potencial en grandes ciudades de Estados Unidos, como Nueva York, Los Ángeles, Miami o New Castle, por mencionar algunas de las más importantes. Pero en esta entrega para Wii todo se desarrollará en las pacíficas calles de San Francisco, cruzando por avenidas transitadas, esquivando autos en contrasentido o desafiando toda realidad, para demostrar que no hay nadie que supere su habilidad al volante.

JUGADORES



1

Compañía: **Ubisoft** / Desarrollador: **Ubisoft** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY 

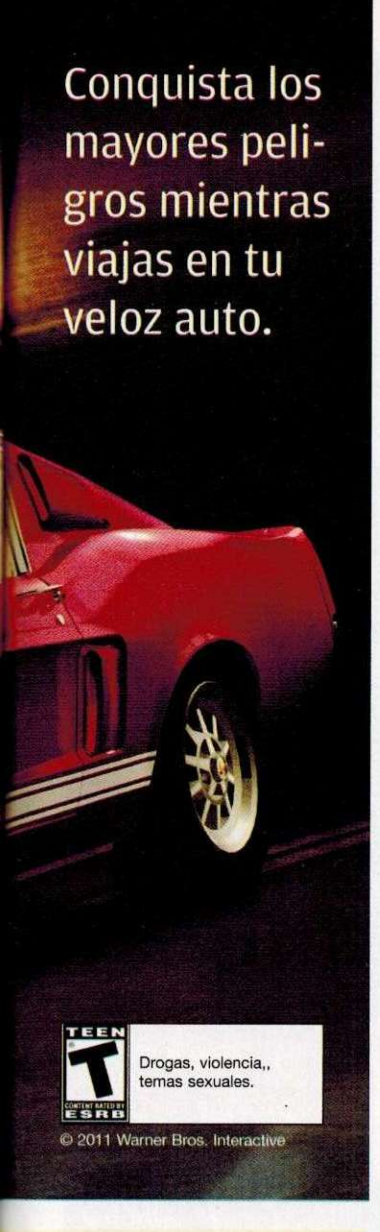
GRÁFICOS  

SONIDO  

DIFICULTAD 

REPLAY VALUE 

RANKING  



El crimen llega a San Francisco

Esta nueva entrega es superior a la edición anterior, que publicó la compañía Atari, y lo notarás tanto en los videos de presentación e introducción de misiones como en las texturas y arreglos de los escenarios, vehículos y demás elementos del juego. Lo anterior consigue que no sólo se ofrezca un aspecto diferente en el entorno gráfico del videojuego, sino también en la manera de controlarse.

El cambio y la evolución positivos se deben a que Ubisoft adquirió el estudio que desarrolló **Parallel Lines**, así que se nota una continuidad en el trabajo y, por supuesto, una mejora notable en cada aspecto. Con lo anterior, **Driver San Francisco** establece el regreso del popular detective para combatir a la mafia, persiguiendo a múltiples enemigos a través de las calles de la ciudad. Pero no creas que se trata de una continuación, al contrario, **Driver San Francisco** (en Wii) es una precuela del original **Driver** que salió en 1999. Por ello ahora veremos la historia de **John Tanner** desde el verdadero inicio, cuando se debe infiltrar, una de sus misiones más arriesgadas, para llegar al centro del sindicato del crimen y vengar la muerte de uno de sus compañeros.

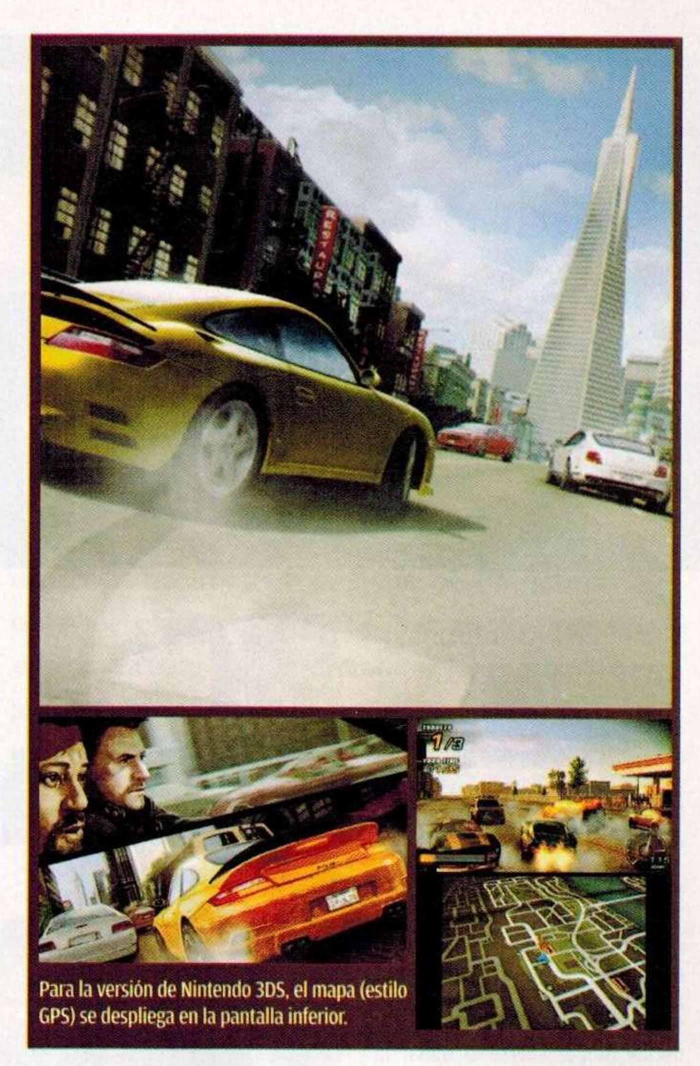
Para completar la misión, **Tanner** recibirá ayuda del detective **Tobias Jones** y de **Solomon Caine**, pero lo mejor de todo es que no sólo serán personajes de soporte, sino que también podrás controlarlos para completar algunos objetivos de esta nueva aventura.





Actualmente puedes ver los episodios *web* en YouTube.

Si no conoces la historia de **Driver**, no te preocupes, pues en esta ocasión decidieron que fuera una precuela, por lo que seremos testigos de los motivos y situaciones que orillaron a **Tanner** a convertirse en uno de los mejores conductores.



Para la versión de Nintendo 3DS, el mapa (estilo GPS) se despliega en la pantalla inferior.

¿Cómo se juega?

Se ha hecho común que las compañías hagan "ediciones especiales" de sus juegos para Nintendo; es decir, que tengan una temática diferente de la de sus principales competidores. Tal ocurrió en la última entrega de **Transformers** para Wii y N3DS, que en lugar de ofrecer acción de robots que se transforman (como debe ser) se limita a competencia sobre -y únicamente- cuatro ruedas, consiguiendo que no se tengan los resultados esperados y que los fans no queden tan complacidos. Aunque no siempre es una regla, una edición alterna puede resultar mejor, como sucedió hace mucho con el primer **Raving Rabidds**, ¿te acuerdas? Para Nintendo usaron un *gameplay* diferente basado en Wiimote, y el resultado fue asombroso, de tal manera que fue la mejor valorada y dio paso para más ediciones. Así, con **Driver**, Ubisoft decide que la versión **San Francisco** de Wii sea una precuela y, con ello, el *gameplay* cambia a sólo vehículo (tal como en el primer juego); es decir, no puedes bajarte del auto para andar caminando por las calles como en la edición anterior.

¿Sabías que...?

Datos importantes sobre Driver Renegade.

1.- Cuenta con 20 misiones en el modo de historia, las cuales se presentan con muy buenos efectos tridimensionales y videos con viva voz y rendereados a modo de cómic o novela gráfica.

2.- Hasta 50 diferentes vehículos (personalizables) y más de 80 retos y pistas podrán ser desbloqueados en **Driver Renegade**, lo suficiente como para mantenerte ocupado un largo rato.

3.- En total son siete los tipos de juego en los que podrás comprobar tus habilidades tras el volante (**Time Attack**, **Elimination Mode**, **Rampage**, entre otras), así como para competir en contra de rivales controlados por la inteligencia artificial.



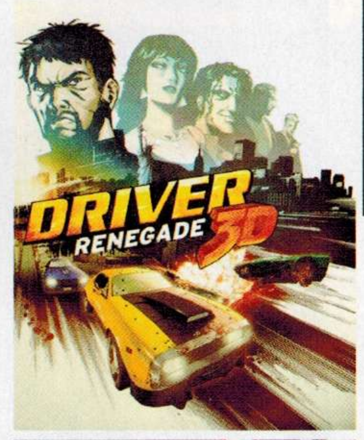
Y para Nintendo 3DS: ¡Driver Renegade!

Siguiendo el concepto de juego de la versión para Wii (basado sólo en uso de autos), Ubisoft nos presenta **Driver Renegade**, una edición exclusiva para Nintendo 3DS que será un gran complemento para los fans de esta franquicia.

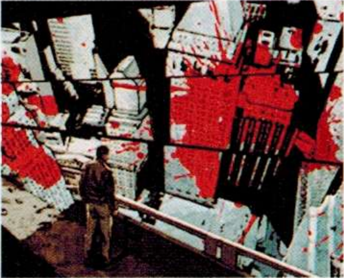
La historia nos plantea que, luego de años de trabajo encubierto en la fuerza policiaca, el detective **John Tanner** no ve un progreso real y decide probar suerte al tomar la justicia en sus propias manos, sin importarle lo que dicte la ley, pues ahora es momento de actuar, no sólo de investigar.

Todo se desarrolla en Nueva York (bajo condiciones ficticias), el crimen y la corrupción se han encargado de poner en jaque a esta otrora pacífica ciudad que ahora se rinde ante las bandas de mafiosos. Allí, en ese caótico sitio, es donde **Tanner** logra salvar la vida del senador **Ballard**, quien necesita ayuda en su cruzada contra el crimen. **Tanner** decide colaborar para limpiar la ciudad del mal que la aqueja, haciendo el trabajo sucio que muchos no se atreven.

La historia de **Driver Renegade** ocurre entre los eventos de **Driver** y **Driver 2**, donde **Tanner** confronta a sus grandes enemigos al mismo tiempo que se encuentra con enigmáticos aliados que le ayudan a derrumbar los círculos de corrupción más elevados de Nueva York... Todo por conseguir la justicia, sin importar el modo, como escribió **Nicolás Maquiavelo**: "El fin justifica los medios".







Aquí debes aprender a conducir como un profesional para esquivar a la mafia.

Uno de los mayores puntos a favor que tiene esta peculiar aventura es la historia, que se sustenta en argumentos narrativos firmes que te mantienen atento a las acciones del juego involucrándote más en cada nuevo objetivo que te presenta.

Conviértete en un renegado

Para lograr el éxito en esta misión de alto riesgo deberás convertirte en un renegado y encontrar la manera de aniquilar a cinco reyes de la mafia: **Jonah Ramsey**, vendedor de estupefacientes; **Dr. Lewis**, traficante de órganos; **John B.**, un proxeneta; **Helena Robins**, traficante internacional de armas, y **Leonard Ashton**, experto en fraudes. Sin duda, una tarea difícil, porque ninguno de esos criminales estará solo o sin protección. Por eso **Tanner** necesita apoyarse en sus pocos amigos para iniciar esta misión y elegir una de sus armas favoritas: su poderoso vehículo.

El modo de juego se desarrolla básicamente abordo de un vehículo y se centra en las persecuciones a toda velocidad por calles transitadas o libres, en donde si conduces con pericia, llenarás una barra de "Furia" que te brindará la oportunidad de generar colisiones devastadoras en los coches de tus enemigos. Para que te des una idea, es como conducir el auto en **Crazy Taxi** para ponerte lo suficientemente salvaje y llegar al grado de **Burnout** y dejar libre al cafre que llevas dentro.

RANKINGS

Master:

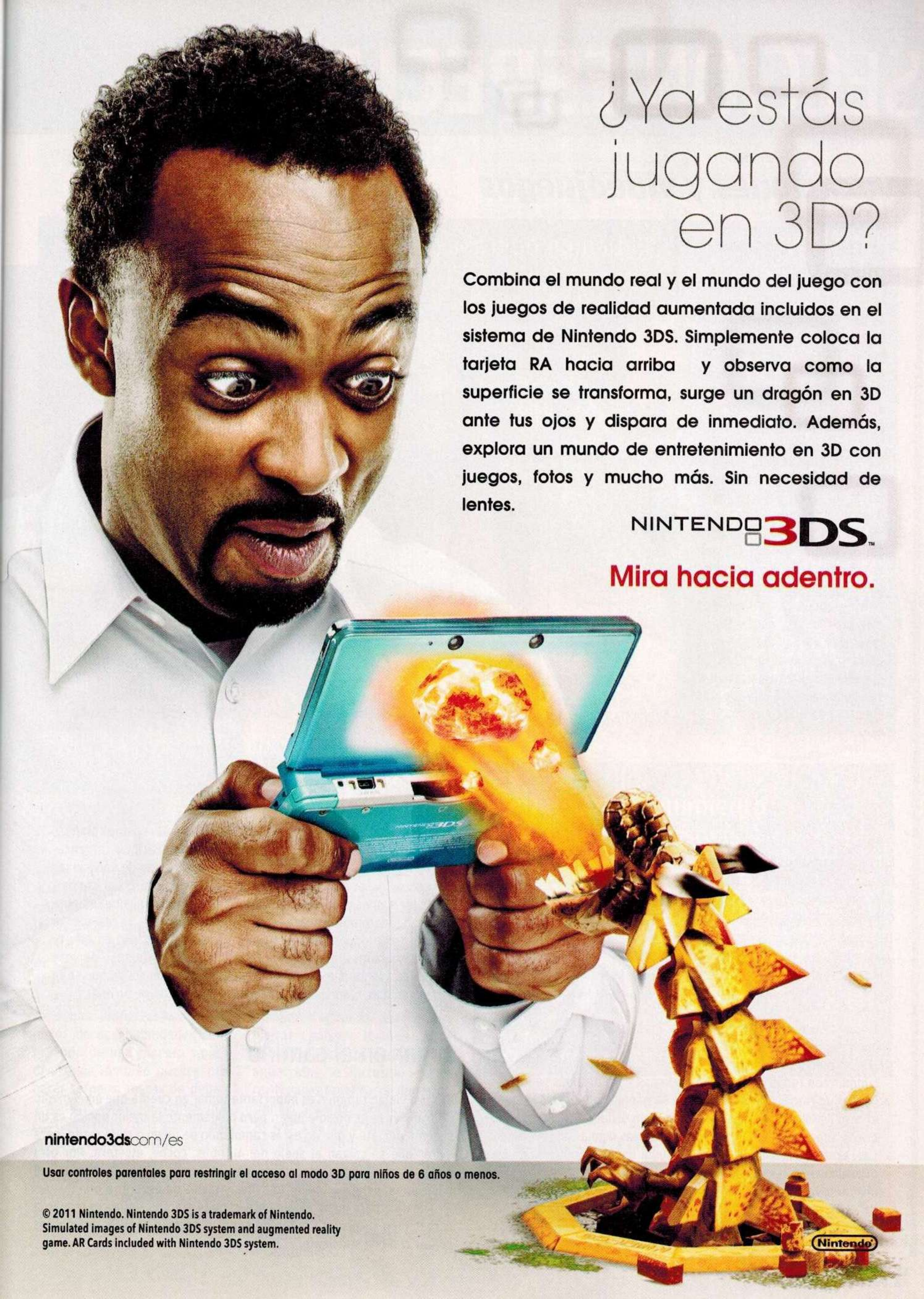
La verdad, este juego quedó a deber, al menos para mí. Es bueno y divertido, pero el hecho de que no puedas salir de tu vehículo le resta, desde mi punto de vista, aciertos y opciones de juego ya que estamos ante uno de carreras disfrazado con toques de acción. Tal vez si desde un inicio se hubiera aclarado ese punto, nadie hubiera dicho nada, pero a estas alturas y después de ver lo que se logró con **Grand Theft Auto** para el Nintendo DS, esperaba más de la gente de Ubisoft. Repito, el juego es bueno, pero pudo ser mucho mejor; te recomiendo que lo pruebes un rato antes de decidir si será parte de tu colección, más aún si eres fan de la serie desde sus orígenes.

Crow:

Estoy de acuerdo en que hayan regresado a la raíz de la serie, para hablar más sobre el pasado de **Tanner**, pero siento que lo mejor hubiera sido mantener el estilo dinámico de intercalar escenas al volante y otras a pie. Sin embargo, y considerando el estilo de juego usado para Wii y Nintendo 3DS, las misiones fueron complementadas con cantidad tanto de objetivos como de vehículos, agregando modos de juego que, de alguna manera, complementan la aventura. En la versión de Wii siento que hubieran podido agregar más reto y variedad, pues en ocasiones se vuelve repetitivo. En el Nintendo 3DS me agradó el efecto 3D, pero luce igual de bien sin él, como ocurre en otros títulos de 3DS.

Panteón:

Esta genial franquicia ha sido de mis favoritas en cuestiones de persecusiones de autos, aunque siento que en las últimas entregas la calidad ha bajado un poco. Por suerte, la serie ha regresado a sus raíces con toda la acción, desafío y velocidad que la hizo tan popular y famosa en sus primeras entregas. No puedo recomendar una versión en particular, pues ambas son geniales; dejémoslo en que tienes que jugar las dos. Cuando estés en casa, vive la velocidad y adrenalina en tu Wii, y cuando salgas de viaje, no olvides experimentar el reto de esta increíble e intensa entrega portátil que no puede faltar en tu colección de juegos para Nintendo 3DS.


¿Ya estás jugando en 3D?
Combina el mundo real y el mundo del juego con los juegos de realidad aumentada incluidos en el sistema de Nintendo 3DS. Simplemente coloca la tarjeta RA hacia arriba y observa como la superficie se transforma, surge un dragón en 3D ante tus ojos y dispara de inmediato. Además, explora un mundo de entretenimiento en 3D con juegos, fotos y mucho más. Sin necesidad de lentes.
NINTENDO 3DS
Mira hacia adentro.
nintendo3ds.com/es
Usar controles parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menos.
© 2011 Nintendo. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. Simulated images of Nintendo 3DS system and augmented reality game. AR Cards included with Nintendo 3DS system.
Nintendo

Vacaciones y videojuegos

¡Un merecido descanso!

Después de tanto estudiar, trabajar, o ambos, siempre es bueno tomarse un tiempo de descanso para reponernos de tanto ajetreo, estrés y todo eso que nos pone los pelos de punta, ¿no crees? No importa cuándo las tomes, si es en temporada alta o baja, la cuestión es que al menos un fin de semana uno se dé un lapso para relajarse y olvidar un poco las carreras de ratas de todos los días. Claro está que ya que se tiene ese periodo libre, los pasatiempos como los videojuegos no pueden quedar a un lado. Por consiguiente, en esta ocasión tenemos un par de consejos útiles para que aproveches de la mejor manera tus vacaciones sin dejar de disfrutar de tus videojuegos sin problemas.



No importa si vas a tomar el sol a la playa o a visitar a tus abuelos, siempre es bueno llevar a tu fiel consola portátil contigo.

Antes de tomar el control...

No comas ansias. Para gozar de tus pasatiempos sin problemas, siempre es necesario que antes tomes en cuenta que hay cosas más importantes que hacer. Sabemos de antemano que al tener un tiempo libre queremos inmediatamente agarrar nuestros controles y ponernos a lanzar *Hadokens* y a conseguir monedas, pero no olvidemos que los deberes van primero que la diversión.

Cumplir con las obligaciones y tareas escolares

Como te comentamos, ya sea que tengas tarea vacacional, una guía, o bien trabajo pendiente, siempre debemos asegurarnos de cumplir con todas nuestras obligaciones para después sentarnos y jugar un rato sin la preocupación de que hay algo pendiente. En el caso de los estudiantes, es vital que no olviden terminar lo que quedó a medias, o bien resolver esas tareas o guías que les dejan. Las razones son simples: en primer lugar debemos tener en mente que dichos ejercicios nos ayudan a mantenernos frescos y no olvidar lo aprendido; por otra parte, si cumplimos primero con los deberes, no tendremos problemas con los padres por dedicarnos antes a los pasatiempos. Tan sencillo como eso.

Planear bien las cosas

Ahora bien, una vez que ya tenemos todo listo, debemos planear bien qué tiempo tendremos disponible, para distribuir con eficacia. Asimismo, es sumamente útil definir qué tipo de vacaciones pasaremos; es decir, si vamos a realizar un viaje largo, si vamos a visitar a unos parientes, si iremos a una playa, o si simplemente nos quedaremos en casa. Aunque no lo creas, de la planeación anticipada depende el éxito de nuestros proyectos, así que te recomendamos muy bien que planifiques tu tiempo; de esta manera, tendrás todo listo y no la mala experiencia de que se te perdió algo, o que no disfrutaste al máximo tus vacaciones.

Jugar en el camino

Si vas a viajar, también es importante tomar en cuenta que en el medio de transporte es posible jugar, pero obviamente la mejor opción es un sistema portátil y que no estés cambiando de juego a cada ratito, para evitar que se caigan al suelo del autobús, coche, etcétera. Por otra parte, es sumamente importante mencionar que si llegas a marearte al jugar en un vehículo, mejor lo evites y trates de esperar a que llegues a tu destino para jugar. Finalmente, si no te mareas, entonces recuerda cargar bien tu portátil antes de subir al carro o camión, así podrás contar con pila suficiente.

Siempre debes pensar qué te vas a llevar, dependiendo del lugar al que vayas. Un viaje planeado será exitoso y no tendrá sorpresas desagradables, como pérdidas u olvidos.

Sacar jugo al Wi-Fi

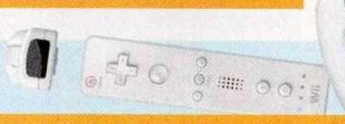
Claro que las cosas no siempre salen como se planean; a pesar de que ya hayas ordenado la pizza, preparado los controles y quedado con la cuatiza, puede que el clima o cualquier otra circunstancia no les permita reunirse como se había pensado. En esos momentos es cuando debes recordar que muchos juegos cuentan con la opción de jugar en línea, así no importa la distancia o los contratiempos, siempre podrán ponerse de acuerdo para echar la reta desde sus casas y divertirse a pesar de la adversidad. Ahora que si uno o más de tus amigos salieron de viaje, también pueden jugar desde donde quieran con la misma tecnología Wi-Fi, así estarán en contacto. Y si finalmente ninguno de tus conocidos está en línea, recuerda que siempre hay alguien con quien jugar. Crea un grupo o únete a uno y sácale jugo a esta genial opción.

Quedándose en casa

Hogar, dulce hogar... bueno, así lo vemos algunos; mientras que otros piensan que lo mejor es salir a lugares nuevos o diferentes de lo que vemos todos los días. No importa qué tipo de vacaciones o qué tiempo tengas libre, el rato que te quedes en casa siempre puede ser bueno, si lo ves positivamente. Tal vez querías ir a darte un buen remojón en alguna playa, o bien acampar con tus cuates, pero si por algún motivo no se pudo, siempre es bueno tratar de aprovechar las oportunidades que tenemos en casa. Aquí damos un par de consejos acerca de lo que puedes hacer en tu domicilio, los cuales también sirven perfectamente en situaciones forzadas, como los días de lluvia, las visitas de familiares o amigos de la familia que no sean tan gratos, etcétera.



Siempre habrá con quien jugar, especialmente si pasas tus vacaciones en casa.



Recuerda que no es bueno llevar controles o aditamentos que no vayas a usar.

¡Organiza retas!

Ahora bien, no serás el único que por alguna razón no pudo salir de su tierra natal, así que no lo dudes: organiza retas de tus mejores juegos multijugador, de peleas, carreras, deportes y demás con tus hermanos, primos, cuates y otros conocidos, para que juntos compartan lo mejor de sus habilidades compitiendo de una manera sana y divertida. También puedes preparar torneos, mesas de debate y platicar sobre los temas más controvertidos del maravilloso mundo de los videojuegos; de este modo, compartirán experiencias y cosas chistosas, en un ambiente de armonía y camaradería. Después de todo, los videojuegos son precisamente para la convivencia.

Más allá de las cuatro paredes...

Tal vez creas que tu cuarto se convierte en una prisión cuando la playa, las montañas y la casa de la abuela han quedado fuera del plan vacacional. No debes dejar que ese pormenor tan insignificante te detenga; un buen jugador sabe que cuando la adversidad se presenta, siempre puede tener una solución adicional para visitar lugares místicos y lejanos. Puedes realizar una larga jornada hasta Mordor con la **Comunidad del Anillo**, viajar por las épocas tocando tu Ocarina del Tiempo, visitar países lejanos para enfrentar a sus peleadores más aguerridos, e inclusive explorar lugares tenebrosos llenos de zombis y otras abominaciones, ¿o no? Las vacaciones pueden ser un momento perfecto para terminar los juegos largos de un solo jugador que no has podido por falta de tiempo, ¿no crees? Además, puedes salir al parque cercano y hacer ejercicio para no entumirte.

Dar buen mantenimiento a tus juegos y consolas

Para finalizar con los consejos para cuando te quedas en casa, tenemos una actividad más que bien vale la pena llevar a cabo en estas circunstancias. Puedes aprovechar la ocasión para dar una buena limpieza a tus juegos y sistemas, que tantas horas de diversión te proporcionan. También puedes limpiar los controles, quitarles el polvo, sacudirles la mugre y tenerlos listos para que reduzcas las posibilidades de que lleguen a fallar. Acuérdate de que no es recomendable usar productos corrosivos o agresivos con tus aparatos y juegos; procura usar limpiadores autorizados y originales para las piezas de tu colección, pues toda inversión se debe cuidar, y qué mejor que tus videojuegos favoritos.



El GB Micro es genial para llevar a todos lados, más si lo cargas con un compendio de juegos.

Visita rápida

¿Te ha pasado que en vacaciones o fines de semana es cuando tus papás deciden "darle una vuelta" a tus abuelitos, a tus tíos o demás familiares? Claro que sí, por esta razón tenemos un par de consejos útiles para cuando vayas a esas visitas, ya sean de un par de horas, o bien de uno a dos días (que es el aproximado -y máximo- de una visita rápida). Así que presta atención para que no vuelvas a tener que tolerar situaciones forzadas y te la pases lo mejor posible en esas ocasiones sin aburrirte innecesariamente.

Por si hay no-jugadores

Lo primero que debes tomar en cuenta es básico y se resume en una pregunta simple: ¿podrás jugar en el lugar adonde vas? Nos referimos a que si te llevan a la granja del abuelo, en donde sólo hay personas mayores o que no gusten de los juegos, es difícil que tengas con quien jugar, a menos que sea con algún primo que también sea jugador. En estos casos, debes tener en mente si es posible llevarte o no algún sistema; la opción más recomendable es uno portátil, no uno casero. Estos déjalos para cuando sea una visita larga o tengas una oportunidad real de llevarlos sin dificultades ni sorpresas.

En estas ocasiones lo mejor es que lleves un solo sistema, como el N3DS, NDS o uno similar, con pocos juegos (si tienes descargados algunos de **DSiWare**, mejor), para que no tengas problema en guardar tu consola rápidamente sin necesidad de estar juntando tus cartuchos o tarjetas. Procura llevar tu cargador sólo si se trata de una visita de más de un día, y que lo cargues en una cangurera y/o estuche especial que lo proteja y puedas traer siempre contigo (esto es muy recomendable).



Hay juegos que no te pueden faltar en estas ocasiones, como **Mario Kart DS**, que tiene un altísimo nivel de *Replay Value*.

Sí habrá jugadores

Por el contrario, si en el lugar al que vas a ir hay jugadores como tú, es recomendable que lleves un par de juegos extra para retar, como un **Mario Kart** o **Super Street Fighter IV**, por ejemplo. Pero la idea es que en este tipo de visitas siempre tengas en cuenta que un sistema portátil será la mejor opción para movilizarte sin problemas de cables o conexiones. También recuerda que nunca debes sacar tu "tianguis" de juegos, sistemas y demás; la mejor recomendación es que vayas sólo con lo indispensable para jugar y convivir, pero nunca presumiendo o llevando demasiadas cosas que se puedan perder.

Otro detalle importante es que si vas de visita con algún pariente que tiene sus propios sistemas caseros, lleva tus propios juegos para que puedan retar sin problemas y compartan el momento sanamente. Eso sí, procura no cargar demasiados títulos y trata de ponerte de acuerdo con quienes vayas a visitar para que no lleves títulos repetidos. De igual manera, es ampliamente recomendable que cargues con tus propios controles perfectamente bien identificados, para que no haya confusiones ni pleitos no deseados.

1 Player

Una salida prolongada en donde no hay nadie con quien jugar es muy similar a una corta en las mismas circunstancias. Lo mejor es llevar un buen sistema portátil, recomendamos especialmente el NDS y el N3DS, más que nada porque es posible jugar por medio de Wi-Fi para que siempre haya alguien con quien retar, o bien puedas ponerte en contacto con tus familiares o amigos que tengan sus sistemas y jueguen en línea. Ahora que si estamos hablando de que vas a ir a un lugar en donde tengas oportunidad de llevar una consola casera, entonces podrías llevar un par de títulos para un solo jugador y aprovechar para terminarlos de una vez por todas. O bien, aquellos en donde hay que sacar el cien por ciento en cuestión de cuartos, personajes, *bonus*, etc., pues tendrás tiempo suficiente para explorar y practicar sin demasiados contratiempos.

En cuestión de preparativos, procura llevarte aquellos títulos que sí vas a usar, y no una gran cantidad, puesto que lo importante es que pases un buen rato jugando, no cambiando de juego cada diez minutos. Preferentemente, carga con aquellos que te falten de conseguir cosas ocultas, o bien que te falten de terminar o con un gran nivel de *Replay Value*. La mejor recomendación es llevar una sola mochila con tu consola, un máximo de cuatro o cinco juegos (contando el que va dentro del sistema), un cargador y una franelita para limpiarlo. También es importante mencionar que resulta más recomendable el NDSi o N3DS por sus capacidades para descargar juegos de **DSiWare** o Consola Virtual, así tendrás más títulos en menos espacio.

Visita larga

Pasemos a otro tipo de situación, que es cuando vas a convivir un tiempo relativamente largo con algún familiar o conocido. En este caso, es recomendable que apliques los consejos que te dimos, pero que planifiques con mayor cuidado los pasos a seguir, así tendrás todo bajo control y podrás disfrutar de esas vacaciones sin problemas. Veamos los consejos prácticos que te servirán bastante en las visitas prolongadas.

¿Hay con quién y dónde jugar?

La misma pregunta que te hiciste al enfrentarte a una visita breve aplica en esta situación, pues dependiendo de si vas a ir a un sitio en donde tú serás el único jugador o no, varía enormemente el tipo de juegos y sistemas que es ideal llevar.

Comencemos suponiendo que sí hay familiares y/ amigos con quienes jugar. Al igual que en una estancia corta, en estos casos es útil que te pongas de acuerdo en qué juegos te vas a llevar, además de que es recomendable que tengas una mochilita o portafolio en donde portar tus juegos, controles o consolas; los tendrás siempre en orden y no se maltratarán tus pertenencias. Por otro lado, nosotros recomendamos también ampliamente que si vas a llevar discos de GCN y/o Wii, los hagas en algún tipo de porta CD, aunque no sea el oficial, puesto que las cajas de los juegos ocupan demasiado espacio y pueden llegar a maltratarse en el camino. De igual manera, las tarjetas de memoria deben ir en una bolsita o contenedor especial, para evitar que se dañen o pierdan. Ahora que si al lugar adonde vas no hay un sistema y deseas llevar el tuyo, procura hacerlo siempre bien protegido y realiza una lista de lo que llevas, así no olvidarás nada.

Lugares públicos y turísticos

Hemos visto los consejos más prácticos para los sitios familiares o conocidos, pero ¿qué hay de aquellos que no conocemos o que pueden presentar algún tipo de problemática con los videojuegos? Para explicarnos mejor, nos referimos a lugares turísticos como playas, hoteles, balnearios, safaris, zonas arqueológicas, museos, campamentos, etcétera. Es lógico que aunque vayamos a la costa, tendremos al menos un momento para realizar nuestro pasatiempo favorito, ¿no? Pues pensando en eso, preparamos también algunos consejos útiles para estas ocasiones, así que toma nota:



El N3DS es la mejor opción por sus cualidades y porque pueden descargarse juegos para DSiWare y Consola Virtual.

Que se quede en el hotel...

Por otra parte, en la mayoría de los lugares turísticos o de recreación, la idea es que lleves lo menos posible para evitar pérdidas y que disfrutes al máximo tu visita, por lo que es recomendable que no cargues tu sistema a ese tipo de sitios, especialmente si hablamos de una playa, balneario o en donde realices actividades físicas. ¡Imagina que tu portátil cae al agua! En estas situaciones es mucho mejor si dejas tu consolita descansando en tu cuarto, en el coche o donde sea que se pueda quedar. Así, además de que no correrá peligro alguno, podrás dejarla cargándose para que esté lista para jugar a tu regreso.



¿Qué llevar y qué no?

Estas dudas dependen del sitio al que se vaya a ir. Debido a que estamos hablando de que no vamos a llegar a un lugar familiar, o bien en donde haya "estabilidad", no es recomendable llevar una consola casera, de manera que si deseas llevarte un videojuego, debe ser preferentemente un portátil, especialmente porque en ocasiones no tendrás lugar para conectar un Wii, por ejemplo, si tu familia se hospeda en un hotel junto a la playa. La recomendación sobre qué llevar puede parecer simple, ya te imaginarás que debes cargar sólo con tu sistema portátil y un par de juegos. La verdad, en este caso es mejor limitarse, pues la idea es minimizar cualquier pérdida, tanto de tu consola como de los juegos favoritos.

Nosotros te exhortamos a que sólo lleves tu N3DS, NDSi (por los juegos descargables), o portátil favorito, tu cargador y, si es posible, sólo un juego (o dos, según sea el caso) que vaya dentro de tu consola, para evitar cambiarlos constantemente y que se puedan extraviar. Todo esto en una mochilita, cangurera o estuche que te permita traerlos contigo en todo momento. De cualquier modo, la idea es que disfrutes del lugar que visites y que el videojuego sólo sea para cuando estés muy cansado para salir o aburrido, ¿no crees? Así que no requerirás de muchos juegos y no tendrás problemas con tus familiares por "estar demasiado tiempo con el juego".



No importa cuál elijas, un portátil es lo más recomendable para unas vacaciones prolongadas.

¡Buen viaje!

Hemos concluido con los consejos para que pases unas buenas vacaciones, fines de semana y demás tiempos de esparcimiento en compañía de tu pasatiempo favorito. Recuerda que nos puedes escribir para que nos cuentes tus propias maneras de disfrutar de los videojuegos en tu tiempo libre. Esperamos que te hayan gustado las recomendaciones y que no dejes de tomarlas en cuenta; créenos, nos han servido mucho para combinar la experiencia de pasar unas excelentes experiencias de viaje con no dejar de echar una buena reta lejos de casa. ¡Que te diviertas!

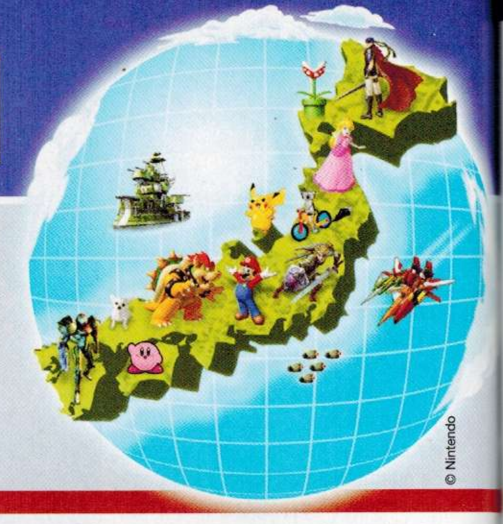
Consejos rápidos

Para finalizar, tenemos unos cuantos consejitos prácticos que te pueden servir como guía rápida. Recuerda que nosotros sólo tratamos de ayudarte a disfrutar mejor de tus vacaciones o tiempo de esparcimiento, y que si tienes una fórmula mejor ya probada puedes combinarla con nuestros tips y, así, sacar el mejor provecho de tu planeación. No olvides que la mejor decisión es la que tomas cuando piensas dos o tres veces las cosas.

• Primero, pide permiso a tus padres (si aplica) antes de llevar cualquier cosa a tus vacaciones, así sea una consola, juego, etcétera.
• Siempre hacer una lista de lo que llevas. Así sea una visita corta, no debes confiarte: enlista todo lo que traes y coteja con lista en mano todas tus cosas para regresarlo todo a casa, donde pertenece.
• Recuerda que eres responsable de tus propias pertenencias y que no debes encargárselas a los demás. En otras palabras, si te lo llevas, cuídalo tú mismo.
• No confíes nunca en que "no pasa nada"; siempre debes cuidar tus cosas, no dejarlas botadas. Esto también aplica al decidir si es viable llevar o no tus juegos a ciertos lugares turísticos o de visita.
• No olvidar cargadores o conexiones en los sitios a los que fuiste. Trata de revisar a conciencia tu lista para que no vayas a dejar algún accesorio o juegos olvidados.
• Llevar sólo lo necesario. Nunca excedas las cantidades de tus aparatos, conexiones o juegos; así, minimizarás las probabilidades de que algo se pierda o se olvide.
• Respaldar datos, tus archivos y cosas que tengas en las tarjetas de memoria y demás dispositivos de almacenamiento, si es que te vas a llevar algo. Si se pierde una tarjeta de memoria, tendrás tus logros a salvo en casa.
-No olvides que los videojuegos son un pasatiempo, así que no los antepongas al hecho de que la idea de salir de viaje es para tener nuevas experiencias con tu familia.

UN VISTAZO A JAPÓN

En esta ocasión vamos a platicarte de la última adaptación de uno de los animes más famosos de todos los tiempos. Nos referimos a **Dragon Ball** en su versión **Kai**, que desde su salida ha conquistado nuevas generaciones, al mismo tiempo que ha dejado claro a los que ya lo conocían el porqué de su grandeza. Así que si nunca te has dado el tiempo para ver esta obra, tal vez después de leer nuestro artículo te vuelvas un seguidor más de la fantástica historia creada por Akira Toriyama, uno de los mangakas que se han encargado de demostrar que la animación japonesa y el manga no son sólo una manera de entretener, sino que también son auténticas obras de arte que, como tal, deben ser valoradas.



Dragon Ball Kai

El inicio de la leyenda

Todo comenzó en 1984, cuando el gran mangaka Akira Toriyama creó el manga **Dragon Ball**, que se publicaba semanalmente dentro de la popular Shonen Jump de Japón. Su éxito fue tal, que dos años más tarde se adaptó a anime con resultados impresionantes; había nacido un clásico, **Dragon Ball** se convertiría en el mayor éxito de esta industria en el mundo, tanto así que a la fecha siguen apareciendo artículos con la imagen de los personajes.

En la historia de este anime conocemos a **Goku**, un **Saiyan** que llegó a la Tierra siendo un bebé, con la misión de terminar con toda la vida del planeta, dejándola lista para que sus compañeros pudieran habitarla. Pero la realidad no fue la que se esperaba, **Goku** o **Kakaroto**, como lo conocen en su mundo, se volvió un humano más, criado por su abuelo **Gohan**, quien lo entrenó en artes marciales para que pudiera defenderse... Nunca pensó que se volvería el guerrero más fuerte del universo.

En total fueron 42 tomos del manga en los que pudimos conocer la historia de Dragon Ball y Dragon Ball Z, los cuales son ahora verdaderos artículos de colección para los fans de la serie, ya que son muy difíciles de conseguir actualmente.



Tu destino será cuidar la Tierra; no importa lo que ocurra, siempre vencerás.

La batalla no termina

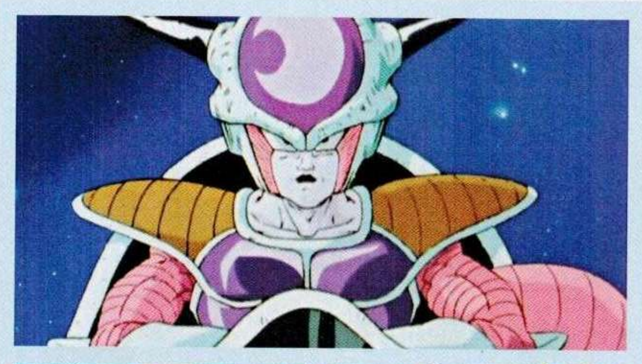
Toriyama planeó la historia para **Dragon Ball** y **Dragon Ball Z**, en ella vemos crecer a **Goku**, conocemos más personajes emblemáticos, como **Vegeta**, **Picoro**, **Bulma**, **Roshi**, **Gohan**, **Trunks**, **Frezzer** o **Majin Boo**, entre otros. Después vino el final de la serie, situación que no agradó para nada a los fans, que deseaban ver más **Dragon Ball**, no querían que **Goku** se alejara de ellos, por lo que Toei, la compañía que se encargaba de la realización del anime, pidió autorización a Toriyama para continuar la trama con otra temporada, de nombre **Dragon Ball GT**.

En **GT**, **Goku** vuelve a ser un pequeño niño gracias a un error de **Pilaf** cuando pedía un deseo; además, ahora lo acompaña su nieta **Pan** (hija de **Gohan**) y **Trunks**; el argumento se centra en las esferas del dragón, éstas han reunido demasiada energía maligna por los deseos de las personas que las han encontrado, de modo que aparecen varios dragones que intentan acabar con la humanidad... como es lógico, **Goku** y compañía deben terminar con ellos.

En la serie original, cuando los **Guerreros Z** esperaban que **Goku** se recuperara de sus heridas, podían pasar semanas enteras sin que apareciera el saiyan legendario. Ahora en **Kai** todo es distinto, el ritmo de batalla es muy ágil, por lo que nunca te desesperarás de ver cómo los personajes hablan y hablan sin usar sus manos para golpearse. Ése es uno de los mejores detalles de esta nueva adaptación.



Al final de **DBGT**, **Goku** se despide de todos los televidentes mientras se aleja en su clásica nube voladora. Muchos lloraron, también muchos lo extrañaron, pero Toei Animation en 2009 terminó con ese sufrimiento ya que estrenó la serie **Dragon Ball Kai**.







Uno de los mejores detalles de esta saga es ver el crecimiento de los personajes, pero no sólo en cuanto a su aspecto físico, sino también mental. Esto habla de lo planeado que está el argumento, una maravilla para los seguidores de Toriyama.



¡Superaré todos los obstáculos con perseverancia!

A diferencia de lo que muchos creían, **Dragon Ball Kai** no es una serie nueva, sino una reedición de **Dragon Ball Z**, donde se estrenan temas de entrada y salida. La animación ahora es en HD, para ajustarse a las nuevas tendencias del mercado, pero lo más importante es que la historia está apegada al manga al cien por ciento, evitando el relleno que tantos dolores de cabeza causa a los aficionados a la animación.

El relleno no es otra cosa que capítulos que no tienen nada que ver con la historia original, en ella se ven eventos que aunque nos los perdamos, jamás afectarán nuestro entendimiento del argumento; al contrario, lo beneficia, pero entonces ¿por qué es importante el relleno en las series? Como el manga tiene prioridad, el anime jamás puede ir a la par del manga en historia, así que cuando esto va a ocurrir, se crean capítulos de relleno para dar tiempo a que el manga avance, y así el anime pueda seguir adelante... Sí, es terrible la espera en ocasiones, pero bueno, en **Dragon Ball Kai** no se sufre de estos inconvenientes.

Fueron 64 capítulos de Dragon Ball GT, pero además se creó uno especial en donde el protagonista es ni más ni menos que el tataranieto de Goku, quien se llama igual que él debido a que Pan así lo decidió para honrar la memoria de su abuelo. Sin duda, un capítulo demasiado emotivo.

La historia comienza cuando **Raditz**, hermano de **Goku** llega a la Tierra para saber si ha cumplido con su deber, pero se lleva una sorpresa al descubrir que **Kakaroto** es ahora aliado de los humanos y luchará contra quien sea para defenderlos, no importa que su vida esté en juego. La historia es por demás intensa, llena de acción e interesantes giros que tal vez para los que ya conocen la trama no los asombren, pero si eres nuevo, saltarás de tu asiento en todo momento, sobre todo cuando llegue la saga de **Freezer**, en la que se resuelven varios misterios acerca del padre de **Goku**, un saiyan que sin tener la fortaleza de su hijo, encaró al tirano antes de que acabara con su planeta.



Sin duda, éste es uno de los momentos más impactantes de la historia, cuando **Goku** se transforma por primera vez en **Super Saiyan** luego de ver que su amigo pierde la vida...



El *opening* de la serie sigue siendo muy motivante, justo como los que se volvieron tan famosos en voz de Hironobu Kageyama, así que por ese lado puedes estar seguro de que se ha cuidado demasiado para que no salga de la línea que ya todos conocemos en este anime. Obviamente que el aspecto visual es de lo más importante, se nota de inmediato el gran trabajo del estudio al recrear cada escena en HD.

Queda un combate pendiente...

Todo suena espectacular, la adaptación de **Kai** es perfecta... excepto por un pequeño detalle: sólo abarca la batalla con **Freezer** y **Cell**, dejan fuera la parte del enfrentamiento contra **Majin Boo**. Se especulan muchos motivos por los cuales se tomó esta decisión, pero el que más fuerza tiene es el de la falta de ingresos. El programa aparecía los domingos a las nueve de la mañana, lo cual de ninguna manera es un estelar, al contrario; además, tomando en cuenta que el japonés promedio los sábados por la noche juega en línea (por ejemplo **Monster Hunter Tri** para Wii), ni de broma estarían disponibles para ver **Dragon Ball** a esa hora de la mañana, así que el estudio ya no lo vio redituable y lo canceló.



Esta historia ha sido adaptada a prácticamente todas las consolas de Nintendo, comenzando en el Famicom y ahora en Wii y Nintendo DS. Tiene más de una década que terminó DBGT, pero eso no impide que los fans sigan disfrutando de sus aventuras en consolas caseras y portátiles. No sería raro que en breve se anuncie una nueva entrega para Nintendo 3DS.



Lo anterior no ensucia el excelente trabajo que desarrollaron editando esta gran serie, la cual por fortuna llegó a nuestro continente. Si no la has podido ver, están a la venta los Blu-ray para que puedas revivir cuantas veces quieras las aventuras de estos héroes.

Dragon Ball es todo un ícono de la animación, pasan los años y sólo hacen más grande su legado. **Goku** es uno de los personajes más conocidos en todo el mundo, no importa si las personas han visto o no la serie, a **Goku** lo identifican sin problemas. Fue, es y seguirá siendo un fenómeno que incluso ahora series como **Naruto** o **One Piece** intentan igualar. Así que prepárate, porque seguramente esta serie nos seguirá sorprendiendo por mucho tiempo más gracias a la magia de todos sus personajes, de sus batallas, en las cuales aprendimos que jamás hay que darnos por vencidos.



En uno de los movimientos más extraños que se recuerden en el anime, **Mr. Popo**, el compañero de **Kamisama**, tuvo un retoque en su aspecto, ya que en varias cadenas pasó de ser negro a azul... Sí, así como lo lees, se dice que esto fue una medida en contra del racismo, pero lo cierto es que no no agradó.





En Japón apareció un juego exclusivo de la consola Nintendo DS con la nueva historia. La buena noticia es que sí llegó a América, con el nombre de **Dragon Ball Z: Attack of the Saiytans**, así que si eres fan, simplemente debes tenerlo.

¡Eleva tu Ki al infinito!

Esperamos que hayas disfrutado de Un Vistazo a Japón, ya eran muchas las peticiones de que habláramos de esta serie, así que simplemente no nos podíamos negar (además de que nos encanta esta obra). Recuerda que puedes mandarnos tus sugerencias, críticas o comentarios al correo de la revista. Nos leeremos pronto con otro interesante tema de Japón.

Dragon Ball está basado en la leyenda China de **El Rey Mono**, una criatura humanoide que luchaba contra el mal sobre una nube voladora y con ayuda de un báculo sagrado, que portaba para dañar a sus enemigos... ¿les suena parecido? De hecho, el personaje **Son-Son** de Capcom está basado también en dicho ser, al grado que muchos lo conocen como **Goku**, en **Marvel vs Capcom 2** de Arcadia.






Pokémon™
WHITE
VERSION

A FAVOR Y EN CONTRA



Como era de esperarse, hay opiniones encontradas acerca del nuevo y especial sistema de videojuegos portátil de Nintendo. Algunos dicen que es lo mejor del mundo; otros, que la verdad no es tan bueno. Lo que es un hecho es que tenemos que dar a conocer los puntos de vista de cada quien para que tengamos una mejor perspectiva del Nintendo 3DS. Así que aquí presentamos varios aspectos a resaltar acerca de esta consola; quién sabe, tal vez te ayude a convencerte y despejar las dudas aunque, como siempre, la mejor opinión es la propia una vez teniéndolo en las manos.

A favor:

3D

El primer y lógico punto a favor no podía ser otro que la experiencia de jugar en 3D que nos proporciona el Nintendo 3DS. Gracias a su efecto de vista autoestereoscópica no requiere de lentes especiales ni ningún otro tipo de accesorio para disfrutar de una profundidad como nunca antes habías experimentado. Obviamente, sabemos que el 3D no es nada nuevo en lo que a entretenimiento se refiere (hay películas en 3D desde hace décadas), pero la manera como Nintendo lo implementó para su portátil es impresionante. Juegos como **Pilotwings Resort** o **The Legeng of Zelda: Ocarina of Time 3D** nos muestran el potencial y que está bien aplicado, no se trata de que sólo se "vea bonito", sino de que también ofrezca una experiencia sin precedentes que no se puede explicar... ¡debes vivirla tú mismo!

Más para todos

Una de las cosas más notables es que al igual que en Wii, el N3DS posee diferentes elementos adicionales que lo hacen más recomendable, como la opción de jugar títulos -con todas sus funciones, como la descarga y jugar en línea- del NDS y NDSi. Esta retrocompatibilidad está pensada para seguir apoyando los juegos de NDS (así como a quienes todavía los jugamos). También está latente que Nintendo desea seguir dando vida a sus viejas joyas con los títulos descargables para la Consola Virtual; así, podremos jugar títulos antiguos que ya no se consiguen tan fácilmente. Y, finalmente, todos los juegos que puedes comprar en la eShop son muy recomendables, ¡y hay para todos los gustos y edades!

StreetPass, SpotPass

Estos dos modos también han sido del agrado de muchos jugadores, pues permiten intercambiar información sin necesidad de traer el N3DS a la vista por la calle. Puedes dejarlo en Sleep Mode, y al pasar cerca de alguien que también traiga su N3DS, ciertos elementos serán intercambiados automáticamente. Cuando llegues a tu destino, podrás checar qué cosas nuevas ya tienes en tu consola. En **Super Street Fighter IV 3D Edition** es posible que tus figuras coleccionables peleen contra otro equipo de alguien que también traiga su juego en este modo, así verás qué tan bueno es tu equipo.

Realidad aumentada

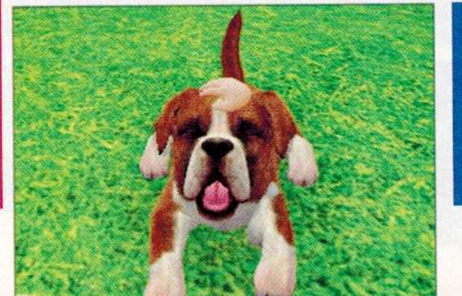
Otro de los aspectos que también hemos visto en otros aparatos es lo que se conoce como "Realidad aumentada". Claro que para nosotros la manera como se conjugan las capacidades del N3DS, con la vasta experiencia de Nintendo para el entretenimiento electrónico, es simplemente algo excepcional. Basta jugar con la tarjeta que viene incluida en el sistema para que cualquier persona se asombre de lo divertido e impresionante que resulta combatir al dragón que sale directamente de la superficie en donde se situó la tarjeta. Estamos seguros de que esta tecnología será bien aprovechada por los desarrolladores para ofrecernos algo más que simples juegos. Tendremos experiencias más allá de lo que hemos conocido hasta ahora.

Poder del sistema

Está claro que el potencial de este nuevo sistema no sólo radica en el poder de su procesador y en su increíble pantalla superior en 3D y su muy bien aprovechada pantalla táctil inferior, sino también en todas las características juntas que proveen de oportunidad a los desarrolladores para crear juegos verdaderamente diferentes y novedosos utilizando las capacidades como la Realidad aumentada, el efecto 3D y más. Si retrocedemos un poco en el tiempo, recordaremos cómo nos sorprendimos cuando vimos por primera vez el GBA; después, nos asombramos con el NDS pero no es nada comparado con la experiencia de ver la gran pantalla -junto con sus efectos en 3D- del N3DS. Es simplemente algo increíble.







Hay juegos geniales para el N3DS, y pronto vendrán muchos más. No cabe duda de que es un gran sistema portátil que tiene de todo.

Los lectores opinan:

Un mejor control

A mí me gustó todo lo del N3DS, la pantalla, la retrocompatibilidad y todo lo demás, pero quiero hacer hincapié en que me gustó mucho que le pusieran el Circle Pad, además de la cruz direccional, pues de esta manera se juegan mucho mejor los títulos en 3D (ojalá hubiera estado con el **Super Mario 64 DS**). Incluso, juego mejor **Super Street Fighter IV** así que con la cruz. También me agradó mucho el hecho de que haya actualizaciones constantemente, lo cual ayudará a tener más cosas conforme las vayan sacando.

S.D.C.

Evolución portátil

El Nintendo 3DS demuestra perfectamente lo que es evolucionar en la manera como se juegan los videojuegos portátiles. Si bien el Nintendo DS revolucionó el concepto de los videojuegos portátiles al introducir la doble pantalla, una de ellas táctil, el 3DS tiene la capacidad para que se creen obras maestras gracias a sus controles, conectividad y efecto 3D. Pienso que si todas estas funciones se explotaran al cien por ciento, los gráficos ya no serían pretexto para que los desarrolladores apoyen a Nintendo. En cuanto a lo que se mejoró del NDS original son los gráficos, la capacidad de la consola, las opciones *online* y las aplicaciones.

Alfredo Carrillo Obregón

En contra: 

Batería

Una de las quejas más comunes entre los propietarios del Nintendo 3DS es que la batería dura muchísimo menos que la de su predecesor. Obviamente, sabemos que por las opciones en 3D, jugar en línea y todas sus aplicaciones la batería se consume demasiado rápido, pero sentimos que bien pudieron haber invertido un poco más en ponerle una pila de mayor duración, para que no nos limitara tanto a la hora de jugar. Estamos seguros de que pagaríamos un poquito más con tal de tener más horas de juego con menos cargas, si de por sí ya pagamos suficiente por el sistema, ¿no lo crees?

Cámaras

Otro inconveniente que le ganó puntos malos al N3DS fue la bajísima calidad de las cámaras que trae el sistema, pues si hay teléfonos que poseen cámaras de hasta cinco megapixeles, ¿cómo puede ser que el N3DS –siendo un gran atractivo sacar fotos en 3D– tenga cámaras de tan poco poder? Nuevamente pensamos que el sistema debió haber ofrecido mejores accesorios, que no dudaríamos en haber pagado un poquito más por ellos... Está claro que la sospecha latente de un Nintendo 3DS Lite, o algo así, es inminente y que tendremos que volver a gastar para tener la actualización con mejores cosas que las que trae la consola actual, como pasó con el NDS.

Sin mensajes o notificaciones

Hay quienes creen que a pesar de todas las cosas extras de este gran portátil, le faltaron opciones que ya vimos en el Wii, como enviar mensajes de un sistema a otro. Asimismo, nosotros pensamos que hubiera sido excelente esta opción para notificarnos entre cuates cuando estemos en línea y ponernos de acuerdo en una reta. Tal vez esto sea una realidad con algún tipo de actualización, pero mientras no sepamos nada, tendremos que seguir sin esta modalidad que es muy necesaria.

Los lectores opinan:

Navegador sin Flash

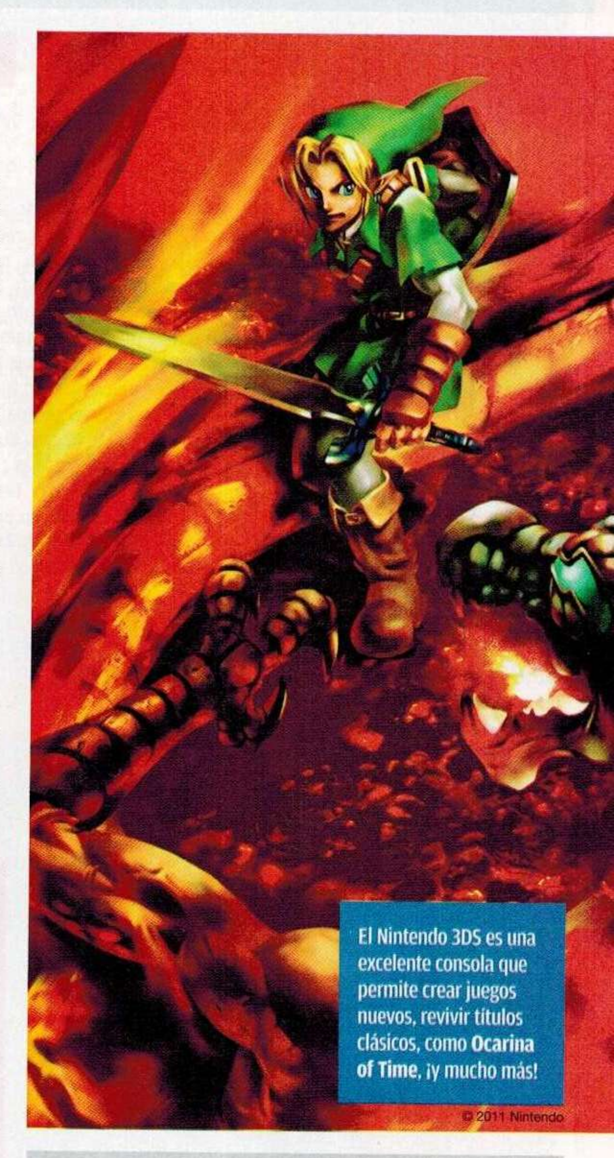
El detalle que considero que le dolió muchísimo al 3DS fue que puedes navegar por Internet de una manera muy fácil y amigable, pero no te permite ver nada en Flash, como videos, por ejemplo, lo cual es vital en ciertas páginas y para navegar como se debe. Ojalá que corrijan esto con alguna actualización del sistema, porque la verdad sí me pareció muy malo que no se pudieran ver los sitios en Flash. De cualquier modo, es posible bloquear el contenido inapropiado para niños por medio del control parental, así que no veo que sea difícil que puedan activar esta opción en el futuro.

S.D.C.

Catálogo

Siento que algo falta al catálogo de títulos que han salido al mercado. Nintendo nos ha dado increíbles juegos, como **The Legend of Zelda** o **Pilotwings Resort**, pero parece que a los desarrolladores no les convence del todo el 3DS. Ubisoft, Capcom y algunas otras compañías demuestran que de verdad confían en Nintendo, y nos han dado también muy buenos juegos, como **PES 2011 3D** o **Super Street Fighter IV**, pero hay muchos desarrolladores cuyos proyectos no han llegado a pesar de todas las bondades de la consola. Además, al ver juegos de múltiples versiones, como **Nintendogs**, me da una mala impresión de lo que las compañías planean hacer con las franquicias. Deben dejar de hacer tanto *port* sin mejora alguna y tantas "versiones alternas" sin diferencia real; en lugar de eso, crear obras maestras ya que la tecnología del N3DS permite desarrollar juegos únicos.

Alfredo Carrillo Obregón



El Nintendo 3DS es una excelente consola que permite crear juegos nuevos, revivir títulos clásicos, como **Ocarina of Time**, ¡y mucho más!

Como siempre, hay todo tipo de opiniones acerca del novedoso N3DS. Notamos que la balanza se inclina hacia las capacidades del sistema y su potencial, para que los desarrolladores puedan lanzar mejores juegos, no solamente sobreexplotar sus franquicias. No obstante las opiniones en contra, la nueva consola sigue siendo la sensación y definitivamente es un salto evolutivo en diversión portátil; esto es una verdad que nadie puede negar. Te invitamos a conocerla y opinar. Recuerda que puedes escribirnos a: afavoryencontra@clubnintendomx.com para que nos hagas llegar tus puntos de vista y compartirlos con todos. En la siguiente entrega hablaremos del genial **Resident Evil: The Mercenaries 3D**, ¡así que no dudes en escribirnos!

FINALES

En esta sección recordamos grandes finales y otros que no lo fueron tanto pero que tienen su historia.

Una vez más estamos de regreso con esta sección que se ha vuelto una de sus favoritas, en la que recordamos o conocemos los finales que han marcado nuestra vida como videojugadores. En esta ocasión hemos seleccionado tres juegos que seguramente harán que más de uno tenga que acercarse un pañuelo a los ojos. Esperamos que la disfrutes, y recuerda que un final es tan sólo el inicio de un recuerdo más.

The Legend Of Zelda: Majora's Mask

Nintendo 64

La serie de **Zelda** siempre ha tenido finales memorables, para prueba basta ver el de **Majora's Mask** para Nintendo 64. En este juego, **Link**, después de haber terminado con **Ganon**, se encuentra con un curioso ser que lo lleva a un nuevo lugar, una dimensión conocida como Termina, donde a pesar de que varios personajes parecen ser conocidos, en realidad nunca los hemos visto, tienen vidas y motivaciones distintas.

Pero este tranquilo lugar guarda uno de los retos más grandes a los que **Link** se deberá enfrentar, la luna está a tres días de caer y terminar con la vida del lugar... Al menos eso es lo que dice un enigmático vendedor de máscaras, que encarga a **Link** la misión de recuperar la máscara de **Majora**, ya que tiene un terrible poder causante de que nuestro satélite natural esté a punto de impactar el poblado.

Tras muchos problemas, **Link** logra encontrar al causante de todos los problemas con ayuda de la Ocarina del Tiempo, un espantapájaros que ha sido poseído por los poderes de la máscara. Pareciera que la batalla final tomará lugar en la torre del pueblo, pero no es así, el héroe del tiempo es transportado a otro lugar para terminar su aventura... a la luna que amenaza la región.

Al llegar a este lugar, **Link** debe vencer las cuatro transformaciones de la máscara, siendo la última la más complicada ya que sus ataques son más feroces. Al concluir la batalla, la lucha por salvar Termina continúa, la luna no detuvo su trayectoria y se dirige a destruir la vida. Pero, de la nada, cuatro antiguos gigantes que te guiaron durante todo el camino logran detener la luna y regresar la tranquilidad a los habitantes de la ciudad.

Después de que ya todo se encuentra en calma, el pequeño espantapájaros comienza a reaccionar, a darse cuenta de todo lo que ha pasado. En ese momento es cuando sabemos que no era malo, que simplemente deseaba tener amigos ya que hace algún tiempo fue abandonado y sus únicas compañeras eran **Tael** y **Tatl**, las hadas. **Link** al final acepta ser su amigo, lo cual representa un verdadero tesoro para **Skull Kid**, tanto que en un pequeño tronco en lo profundo del bosque se dibuja junto a su nuevo amigo, consolidando su amistad, además siempre le quedará el recuerdo de la aventura que vivieron juntos.



Entre todas las máscaras que tiene este vendedor, se puede observar la de **Mario**.

"Esto es verdadera felicidad"
Vendedor de máscaras











Lo único que quería el pequeño **Skull kid** era un amigo de verdad. Su vida había sido solitaria, por lo que haber encontrado a **Link** representó para él uno de los momentos más felices de su vida, lo cual queda plasmado en un tronco en el bosque.

Metroid Other M
Wii

Sin lugar a dudas, uno de los títulos más espectaculares que puedes encontrar en Wii, una auténtica obra maestra. Todo comienza cuando **Samus** se encuentra en recuperación luego de la batalla contra **Mother Brain**, que tuvo en la versión de Super Nintendo, temporalmente hablando. Parecía que sus días serían muy tranquilos, pero recibe una llamada de alerta que no puede dejar de lado, sus recuerdos acerca del pequeño **Metroid**, que la ayuda contra **Mother Brain**, siguen en su cabeza. Al llegar al lugar, un sitio conocido como nave botella, se encuentra a varios integrantes de la federación galáctica, entre ellos al capitán **Adam Malkovich**, quien fue tutor de **Samus** en su juventud.

Después de algunas investigaciones, descubren que la responsable de que la nave botella esté en un caos total y toda su tripulación haya sido aniquilada es una doctora de nombre **MB**, a quien **Samus** conoce e intenta ayudar, pero escapa después de que entra inesperadamente en escena un enemigo.

Samus sigue confundida, pero el tiempo hace encontrarse con **Madeline Bergman**, la persona que pensaban era MB, ella explica que en realidad la otra mujer es un ciborg creado para sustituir a **Mother Brain**, de ahí sus iniciales. **Samus** se dirige a la batalla final, pero antes se encuentra con un **Metroid** que la tiene a su merced, ya sin armadura **Aran** parece perdida, pero un disparo la salva del peligro, el héroe es **Adam Malkovich**.

Adam le explica que los **Metroids** han cambiado, que toda una zona en la nave está infestada por estos seres, pero ahora poseen una cualidad muy especial: son inmunes al frío, por lo que ni **Samus** ni nadie puede eliminarlos, sólo queda una opción... sacrificar esa parte de la nave, pero alguien debe hacerlo; **Malkovich** decide ser quien se encargará del asunto.

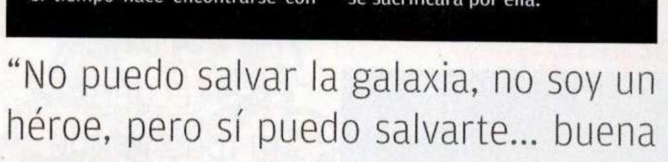
Samus intenta hacerlo recapacitar, que le deje la misión a ella, pero **Adam** sabe muy bien que ella tiene otro destino... Al alejarse, **Aran**, llorando, le muestra su pulgar hacia abajo, la típica señal que le hacía cuando se encontraba bajo sus órdenes y algo no le agradaba. **Malkovich** se sacrificará por ella.

"**Adam**, tienes que confiar en mí, ¡sólo dame una oportunidad!"

Samus Aran



Nuestra cazarrecompensas se recupera del *shock* y completa la misión, se encarga de vencer a un último enemigo y terminar con la amenaza que representaban los **Metroid**. Ya se encuentra en la federación galáctica, pero un raro sentimiento la domina, por lo que decide regresar a la nave botella; sabe que algo muy importante aún se encuentra ahí y pretende recuperarlo antes de que se destruya. Afronta varios peligros, ruinas y piratas espaciales, pero al llegar al cuarto, donde se despide de **Adam**, sabe que todo valió la pena, encontró lo que quería: el caso de su antiguo capitán, de su amigo.



"No puedo salvar la galaxia, no soy un héroe, pero sí puedo salvarte... buena suerte, **Samus**"

Adam Malkovich



En esta aventura no sabes en quién confiar. Todo parece ser un juego del que sólo eres una pieza.



Lo único que queda a **Samus** después del sacrificio de **Adam** es asegurarse de que éste no sea en vano, debe destruir la amenaza.

Silent Hill: Shattered Memories

Wii

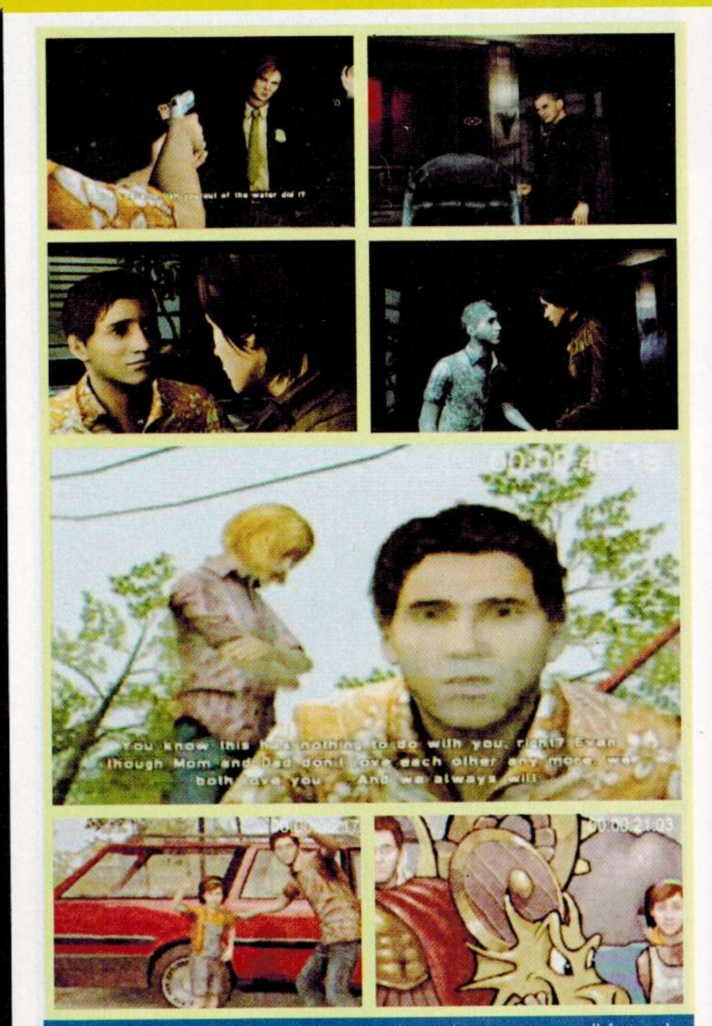
Una auténtica obra maestra de Konami que contiene varios finales que ya iremos revisando uno por uno. Por ahora, comenzaremos por el final más común pero no por eso menos intrigante. Todo inicia cuando **Harry Mason** tiene un accidente en la carretera, su auto da varios giros, despierta y lo primero que hace es buscar a su pequeña hija, **Cheryl**, quien al parecer ha salido del vehículo, con destino a un pueblo de nombre **Silent Hill**.

El camino de **Harry** no es fácil, se encuentra con personajes que le hacen creer que se está volviendo loco, como una pareja de novios quienes no tienen problemas en discutir delante de él, o incluso la amable policía **Cybil**. En ciertos momentos, después de vivir una experiencia terrorífica en el juego, se nos muestra a un psicólogo, el cual intenta analizar nuestros pensamientos, al menos eso es lo que parece...

Pasa el tiempo y **Harry** ya no puede más con el sufrimiento, desea encontrar a **Sheryl** a como dé lugar, se aferra a la única pista que tiene, un sitio conocido como Ligh House, en el que se cree se encuentra la pequeña. Cuando por fin llega a dicho lugar, se da cuenta de que es en realidad un hospital psiquiátrico. Al llegar a la parte superior, el *shock* es no sólo para **Harry**, ya que vemos al psicólogo que nos atiende durante varias ocasiones, o al menos eso creíamos, pero entonces, si no era a nosotros, ¿a quién ayudaba? La respuesta es a **Sheryl**.

Así es, la que tenía problemas y acudía a citas con el especialista era la hija de **Harry**, que no podía superar la muerte de su padre. Al entrar a la habitación, mientras el psicólogo nos habla, vemos a **Harry**, se acerca a su hija, ésta le dice que para ella siempre ha sido un héroe, se abrazan y comienza a escucharse una verdadera obra maestra, el tema **Acceptance** del maestro Akira Yamaoka.

Comienzan los créditos, pero aún quedan muchas preguntas pendientes... ¿realmente **Harry** estaba muerto?, ¿era el fantasma de **Harry** el que vivió la aventura, o todo lo imaginó su hija?, ¿el futuro que ve **Harry** para su hija en **Silent Hill** podrá cambiar? Sin duda, este tipo de detalles hacen grande esta obra.



La vida nos da muchos momentos gratos, los cuales tenemos que disfrutar al máximo con las personas que queremos... justo como lo hace **Harry**.

Existen varios finales en este juego, algunos profundos y otros muy raros, como el final UFO.

"Algo te dice que nada va a cambiar el lugar en el que te encuentras"

Acceptanse – Akira Yamaoka

© Konami

"Esos recuerdos son todo lo que tengo, eres todo lo que tengo"

Sheryl Mason

Seguro que los finales que elegimos en esta ocasión te han dejado pensando, reflexionando en más de una ocasión. En eso radica la magia de estos títulos, no importa que ya los hayamos terminado, siempre estarán en nuestra mente. Recuerda que si quieres que hablemos de un final en especial, puedes escribir al correo de la revista; también atenderemos tus dudas y comentarios.

LOS RETOS

Te recordamos que no necesariamente debes superar los retos que te proponemos, pueden ser distintos, no importando si son de una consola antigua como el NES o SNES. Envíalos a: Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP. 01210, México, D.F.

Bienvenidos sean una vez más a esta sección donde se premia el esfuerzo, creatividad y talento de nuestros jugadores. Los logros que podrás disfrutar enseguida, son no sólo muestras claras de que con empeño todo se puede lograr, sino también representan la motivación que muchos necesitamos para seguir intentando hasta cumplir nuestros objetivos.

Super Smash Bros Melee
Nintendo GameCube

Alfredo Acuña Uribe de San Luis Rio Colorado en Sonora, nos manda su marca dentro del Home Run Contest de este juego, respondiendo al reto que publicamos en abril, que consistía en lograr exactamente 100 ft de distancia, le costó trabajo realizar el cálculo de la fuerza, pero valió la pena.



© Nintendo

NUEVO RETO

Wario Ware D.I.Y
Nintendo DS

Pero Alfredo no se conformó con sólo igualar una marca, también nos propone otro reto, el cual consiste en superar los 208 puntos que obtuvo dentro de las actividades de Jimmy T. superando su anterior cifra que se ubicaba en 115. No va a ser fácil desplazarlo, así que si deseas ver tu nombre en esta sección, tendrás que practicar mucho.



Super Smash Bros
Serie

Para estos grandes juegos de pelea de Nintendo, Giovanni nos deja un atractivo reto, en el que tienes que mandar una foto o video donde se pueda apreciar que derrotas a tres rivales controlados por el CPU en equipo contra ti. Él lo hizo con personajes de nivel 6, o sea que para superarlo tendrás que conseguirlo con los niveles posteriores.

NUEVO RETO



© Nintendo

Star Soldier R
WiiWare

Giovanni Ignacio de Chile nos manda su puntaje obtenido en este título descargable para Wii dentro de la modalidad 2 Minute Mode. El reloj se detuvo cuando tenía 563, 000, una marca por demás impactante; nos comenta que le costó mucho trabajo, pero lo consiguió.





Tatsunoko vs Capcom
Wii

Este juego vaya que se ha convertido en uno de los favoritos, ahora es el turno de Diego Nieves del Distrito Federal, quien nos manda su récord dentro del survival de este título, la cual llega a ni más ni menos que 73 parejas derrotadas, usando a **Ryu** y a **Jun the Swan**. Es de las más altas que hemos recibido, se nota que estuvo trabajando en ella, por lo que te deseamos suerte si deseas superarla.



© Capcom

El club de la Pelea

¿Tienen las agallas?

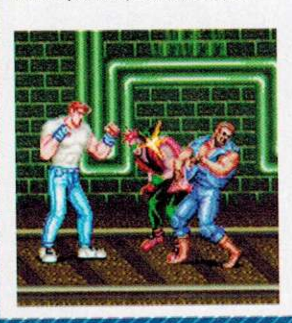
¡Saludos, colegas de la pelea callejera! Antes de empezar con los guamazos quiero agradecerles los correos que me han hecho favor de enviarme con sus sugerencias, peticiones y demás; les recuerdo que todos son bienvenidos y leídos con el interés del mundo. Esta ocasión vamos a ver un tema específico dentro del desafiante género de las peleas, el cual a todos nos agrada pero también se convierte en nuestra pesadilla cuando nos los aplican. Estoy hablando de los combos, ¿qué son?, ¿con qué se comen?, ¿para qué sirven?, ¿son realmente necesarios, o simplemente una manera de demostrar quién es el mejor? Todas estas dudas las trataremos una a una, así que no dejen de leer y sabrán más sobre ellos.

¿Qué es un combo?

A pesar de que la mayoría ya saben a qué nos referimos con un combo, vamos a verlo desde cero para que no haya confusiones, especialmente para aquellos que apenas se estén entrenando para ser peleadores callejeros. Un combo -en su forma más básica- es una serie de impactos (golpes, patadas o similares) consecutivos que se conectan al oponente, ya sea de forma manual o automática. Hay movimientos que, al ejecutarlos, dan dos o más impactos seguidos (lo cual sería un combo automático), mientras que otros se pueden "armar" al dar varios ataques uno tras otro (esto sería un combo manual), lo cual es más difícil de lograr. Finalmente, pueden combinar combos manuales con automáticos, para lograr más impactos y causar más daño; todo es cuestión de práctica y preferencias.

Combos callejeros

Los tradicionales juegos de peleas callejeras de "uno contra diez mil", mejor conocidos como *Beat'em ups!*, también incluyen combos, los cuales son generalmente sencillos, presionando repetidas veces el botón de ataque. No obstante, es posible combinar varios ataques para hacer combos efectivos, como la legendaria combinación en **Final Fight**, que consistía en dar un rodillazo saltando seguido de una patada voladora sin caer. Era complicado, ¡pero muy efectivo!



¿Para qué sirven?

Los combos han existido casi desde los inicios de los videojuegos en general, pues no son exclusivos de los de peleas. En algunos títulos como los *shooters*, por ejemplo, cuenta como combo destruir enemigos de manera consecutiva sin fallar ni ser eliminado; al interrumpir la secuencia, el combo se rompe. En el caso de las peleas, los combos sirven para causar más daño a los adversarios al conectarles varios impactos de manera consecutiva. En los *Beat'em up!* sirven para atacar a varios enemigos a la vez. En este caso, es común que un combo se logre solamente con presionar repetidamente el botón de ataque y, automáticamente, el personaje comenzará a dar golpes hasta completar el combo, como es el caso de **Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time**, por ejemplo, en donde este tipo de ataques son muy útiles.



En muchos juegos de este tipo hay combinaciones básicas y otras que requieren de mayor grado de habilidad. En este caso, es posible correr antes para "quitar la defensa" a los enemigos y dejarlos listos para comenzar un combo devastador.

Combos sencillos

Básicamente, hay dos tipos de combos (aparte de los manuales y los automáticos), los sencillos y los complejos. Para resumir lo anterior, sencillos son aquellos que no constan de varios golpes y, por ende, son más efectivos, puesto que no requieren de tanta habilidad y es menos probable que fallen. Como ejemplo está el clásico combo simple que sirve en casi cualquier juego de pelea; le caen al oponente con una patada fuerte e inmediatamente dan una patada fuerte agachado, esto hará que lo derriben y es sumamente útil porque causa una cantidad razonable de daño. Ahora bien, uno de mis favoritos es con el vagabundo preferido de todos: **Ryu** (aunque puede lograrse con cualquier personaje); consiste en caer con un golpe fuerte y ejecutar un Shoryuken con la misma intensidad. Este combo es rápido, muy difícil de bloquear o contrarrestar y (como decíamos en las farmacias) le baja hasta la sonrisa al adversario.





En juegos de peleas como las primeras versiones de **SF** no había súpers ni ultras, así que los combos eran más desafiantes.

Combos complejos

Ahora bien, si se creen lo suficientemente hábiles, pueden intentar los combos más complejos, que a la vez son mucho más espectaculares. Para este tipo es necesario tener una excelente precisión y medir muy bien el momento, pues deben unir cada movimiento e intercalar inclusive intensidades de golpes y patadas para lograr que sea más largo y que causen más daño. También se pueden combinar los combos automáticos con los manuales y usar movimientos especiales para crear un combo devastador que acabe con casi la mitad de la vida del oponente.

Usándolos sabiamente

Cualquiera puede aprender a hacer combos, incluso dominar uno tan poderoso que, con un par o tres de ellos, pueden acabar definitivamente con el adversario. No obstante, saber en qué momento vale la pena usar un combo es vital para triunfar. He visto que hay cazadores que sólo están esquivando, corriendo y presionando para usar su combo estrella (que normalmente es lo único que saben hacer), pero un buen jugador es capaz de medirlo y aprovechar su técnica unidimensional en su contra y derrotarlo como se debe, según las reglas de honor. Por eso es recomendable que los combos se usen en el momento justo y no al azar, puesto que mientras más repitan sus jugadas, mayor será la oportunidad del oponente para vencerlos.

La mejor recomendación es que traten de jugar dentro del *round* como si nada, explotando todas las virtudes del peleador, y cuando sea el momento preciso, ejecutar un buen combo -ya sea sencillo o complejo-, para sacar mejor provecho y que no sepan exactamente qué es lo que van a hacer. Recuerden que los combos más largos son más predecibles y es posible que se puedan romper, o bien que les falle un movimiento y que queden vulnerables para un contraataque.

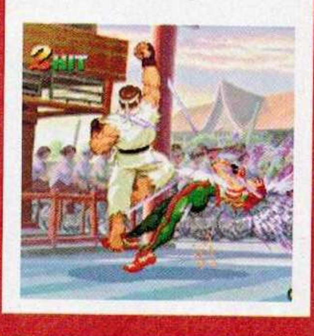


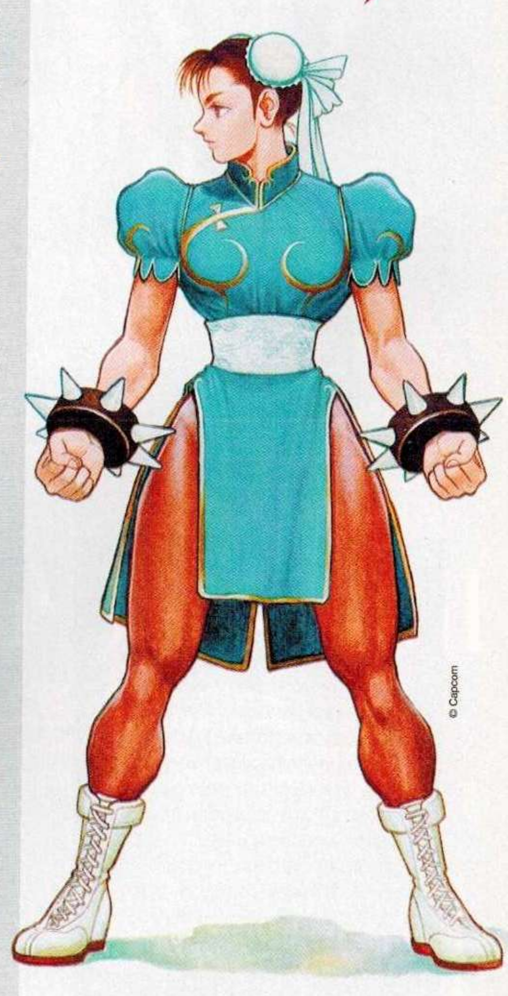


Cuando comenzaron los súpers, eran combos automáticos, pero pronto evolucionaron y se pudieron combinar con otros ataques.

Simple y efectivo

Los combos más espectaculares causan un gran daño y son muy vistosos, pero dominarlos es más difícil y a veces es posible perder un *round* por estar tratando de usarlos y lucir. Yo recomiendo que dejen ese tipo de movimientos sólo para ocasiones especiales y se concentren en ganar con lo más básico, así no perderán el enfoque y atención de la pelea. Traten de usar combos de dos y tres golpes que sean seguros.





Dominando los combos

A continuación, voy a incluir algunos consejos de cómo pueden usar los combos de una manera efectiva y letal en varios juegos de peleas. Hay que recordar siempre que muchos juegos tienen diferentes tipos de *gameplay* y varían en su forma de hacer combinaciones, pero siempre pueden usarse técnicas similares. En este tipo de variantes reside la clave para ser no invencibles pero sí impredecibles.



Killer Instinct

En este juegazo los combos llegaron a un nuevo nivel, puesto que se implementaron los autodobles, los *linkers* que facilitaban la unión de movimientos, los finales especiales que añadían más golpes al último poder y los Ultras, que eran combos automáticos que terminaban de manera espectacular y brutal con los adversarios. No obstante, estos impresionantes combos podían ser rotos con el *Combo Breaker!*, de manera que, en ocasiones, resultaba mejor hacer combinaciones cortas para evitar que fueran rotas con tanta facilidad. Ahora bien, el secreto para vencer de una forma por demás alucinante era usar combos irrompibles; así es, en alguna ocasión ya los mencioné, pero doy el tip para que ustedes mismos traten de desarrollar los propios. El chiste es usar movimientos rápidos que no cumplan con la regla del combo, así no podrán ser rotos y causarán muchísimo daño. En otras palabras, un buen combo manual que no termine en un final especial servirá y no se podrá romper (claro que esto no funciona en **KIG**).





Super Street Fighter IV 3D Edition

Lo que más me gustó de esta increíble entrega de la serie no fue el efecto en 3D ni la cantidad tan genial de personajes, sino que regresó a sus raíces de *gameplay* en 2D pero con elementos increíbles que hacen muy dinámico el juego, al igual que bastante ofensivo y desafiante. Ahora bien, dentro del modo de Desafío, en las pruebas, están muchos combos que para ser sinceros a mí no me agradan al cien por ciento, porque muchos requieren más de dar botonazos que de práctica o pericia. Por esta razón me ha servido enormemente combinar las bondades de este sistema de juego, con todas sus innovaciones, con los combos clásicos, como caer con patada, dar un golpe fuerte y terminar con un movimiento especial. Así, sus oponentes no esperarán que sigan lo que ya está "registrado" y que todos los demás saben, y serán por demás impredecibles y difíciles de vencer.





Juega limpio

El uso de los combos es algo tanto útil como espectacular, pero estar buscando solamente el momento de hacer el combo que practicaron durante toda la noche los hará vulnerables y predecibles; además, los hará ver como tramposos que no saben jugar de otra manera. Traten de variar sus movimientos, técnicas, y dejen las combinaciones para el momento justo. Es más difícil ejecutar un buen combo durante una pelea real que contra el personaje inmóvil del entrenamiento.

Combo final

Los combos son sumamente útiles y prácticos para tener una ventaja sobre los adversarios, pero no cualquiera sabe usarlos de manera práctica y letal. Así que los invito a que prueben diferentes combinaciones y traten de usarlas en el momento preciso, para que se conviertan en mejores jugadores de peleas. No lo olviden, pueden enviarme sus comentarios y sugerencias a: panteon@clubnintendomx.com con el asunto: El Club de la Pelea. ¡Sigan practicando esos combos!

COACH DE Men'sHealth

GROOMING: todo lo que necesitas saber sobre el cuidado personal



Conoce a tu nuevo entrenador personal

NO ES UN VIEJO GRUÑÓN que te regañará por llegar tarde a los entrenamientos. Tampoco es un tipo sin estilo. En realidad, tu nuevo **COACH** te ayudará a estar en forma, bajar de peso, y te hará un experto en grooming y nutrición. Solo le falta conquistar mujeres por ti. Pero no te preocupes: luego de seguir sus consejos, eso será pan comido.

RODALE

coach.

1. m. y f. Entrenador. Persona que prepara o adiestra.

2. f. Serie de publicaciones creada y editada por *Men's Health* con el objetivo de preparar a sus lectores para ser mejores en todos los aspectos de su vida. Entre sus principales temas están Fitness, Grooming, Estilo, Nutrición, etc.

PRIMERA EDICIÓN: SEPTIEMBRE 2011. TEMA: GROOMING Y CUIDADO PERSONAL

LAS MEJORES –Y PEORES– PORTADAS DE LOS VIDEOJUEGOS

La primera impresión

Hola, chicas y chicos, ¿cómo están? Fíjense que en mis últimos andares por las tiendas de videojuegos, tianguis variados y similares anduve buscando juegos para mi colección, tanto nuevos como viejitos. Después de un buen rato me di cuenta de que sistemáticamente mi subconsciente estaba mirando el arte de las portadas y no los títulos, y recordé qué tan importante es. Estuve meditando esto y decidí hablarles un poco acerca de este tema, no solamente para que sepamos apreciar el arte que adorna las cajas de nuestros juegos favoritos, ni tampoco para enfocarnos solamente en criticar las malas portadas, sino también para ver un poquito más a fondo y objetivamente, las decisiones -buenas y malas- de las compañías sobre con qué ilustrar la portada de los videojuegos que se lanzarán al mercado.

Quien no arriesga, no gana

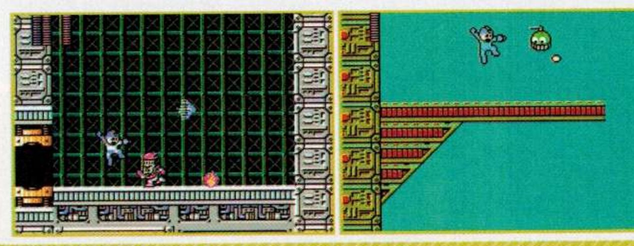


© Capcom

Quise dividir este artículo en tres partes distintas, que se pueden resumir de la siguiente manera: decisiones arriesgadas, portadas buenas para juegos malos y viceversa. Comencemos con ciertos casos en particular que desde siempre me han llamado la atención, aunque cabe mencionar que no son exactamente malas o buenas ilustraciones, sino ejemplos específicos de cuando alguien se avienta a hacer algo arriesgado en portada.

Mega Man, NES

Para empezar, tenemos una de las peores portadas que "adorna" la primera entrega de una de las franquicias más populares de la industria de los videojuegos. Todavía no entendemos la razón por la cual **Mega Man** fue presentado con un arte tan diferente de como es en realidad, con un sujeto vestido según la idea sesentera de cómo se vería la gente del futuro, con ropa de colores y muchos "aros" alrededor de ella. Pero la cosa es que afortunadamente los jugadores le dimos una oportunidad y quedamos enamorados del juego, olvidándonos de que su portada era de lo peor... Vaya, **¡Mega Man** ni usa pistola en ninguno de sus juegos!





© Capcom

Ésta es una de las portadas más conocidas por su horrendo arte.

Street Fighter II: The World Warrior, SNES

Este otro caso también es muy raro. No sabemos si en Capcom debían un favor a quien hizo el arte de los personajes para la caja y publicidad, o simplemente estaban tan seguros de que su juego se iba a vender como pan caliente que para demostrarlo le pusieron un arte horrendo. **Chun-Li** nunca se ha visto peor, ni **Ryu** tan "retroevolucionado", a tal grado que parece un cavernícola; ¡hasta **Blanka** se ve más feo de lo que normalmente es! Lo gracioso es que la historia se repitió con la versión **Turbo**... ¿en qué estaban pensando estas personas?



© Capcom

La portada no le ayudó para nada a **SFII**.

Phalanx, SNES

Este título es un *shooter* futurista en 2D, en donde controlas a una navecita que debe destruir miles de enemigos, tal como en muchos otros juegos similares de la época. Curiosamente, los creadores del juego decidieron que para distinguirlo de los demás *shooters* era necesario que la portada fuera totalmente original, de manera que en lugar de un impresionante arte, simplemente presentaron a un viejito de larga barba blanca, overol, camisa de franela y un banjo, al puro estilo campirano. Al fondo se puede ver la nave futurista que controlamos en el juego, creando un contraste único. Esta decisión fue atrevida pero efectiva, pues además de que se recuerda el juego por su buen *gameplay*, también es famoso por su portada tan original.

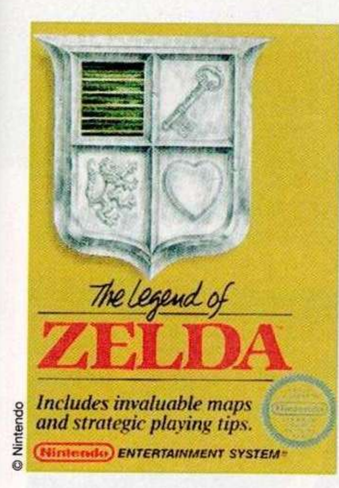


© Kemco

Phalanx, de SNES, tuvo un raro diseño.

Digno arte para un buen juego

Pasemos ahora a un par de ejemplos de las portadas que son dignas de la calidad de juego que contienen. Podríamos incluir muchísimas de ellas, pero por razones de espacio no es posible. De cualquier manera, son sólo ejemplos de que si van a lanzar un gran título al mercado esperan ganar dinero con su venta-, bien vale la pena que sea presentado como se debe.



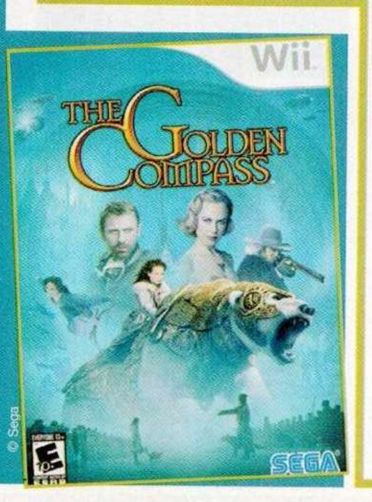
© Nintendo

The Legend of Zelda, NES

Después de que los primeros juegos del NES presentaban las clásicas portadas con los personajes pixeleados, Nintendo decidió lanzar nuevos tipos de arte, siendo uno de los más notables el primer juego de **Zelda**, que presentaba en la portada sólo el logo del juego, con el escudo de armas de la serie. Adicionalmente, es bien sabido que la versión americana fue famosa por el cartucho dorado, lo que lo hizo más atrayente. Estas decisiones tuvieron buenos frutos, y hoy **Zelda** es una de las franquicias más populares en la historia de los videojuegos, al grado que se puede vender un juego y sigue sin ser necesario poner algo más en portada; con el escudo y el nombre basta para lograrlo.

The Golden Compass, Wii

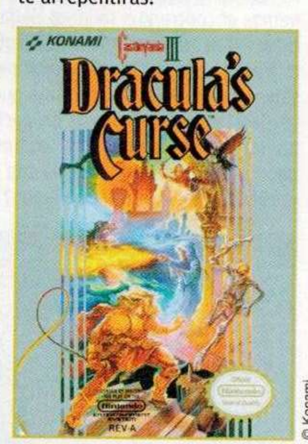
Seguramente estarán levantando una ceja e inclinando la cabeza preguntándose qué hace este juego en esta "categoría", ¿verdad? Les explico: simplemente está para demostrar cómo un juego basado en una película puede sacar mucho provecho de la portada de la cinta para venderse como pan caliente, aunque una vez que lo jugamos nos damos cuenta, horrorizados, de que nos volvieron a vender un producto de dudosa calidad, simplemente por ser parte de la mercadotecnia. Si viste -y te gustó- la película, querrás tener el juego de la misma, ¿o no?, así que la portada te garantiza que estará basado en el filme pero no que tendrá la misma calidad del concepto...



© Sega

Castlevania III: Dracula´s Curse, NES

La primera entrega de la saga inmortal de Konami tuvo un buen arte, la segunda quedó más o menos, pero para la tercera se pusieron las pilas y presentaron una de las mejores portadas de la serie, aunque la mayoría siguen siendo muy buenas, después de todo. Muchos elementos del juego, como los personajes a elegir, enemigos y demás, están presentados en esta portada llena de acción, color y calidad que te dice a grandes rasgos: ¡cómprame de una buena vez, no te arrepentirás!



© Konami

Star Fox, SNES



© Nintendo

Éste es otro ejemplo de que cuando se quiere dar el apoyo a un juego, todos los recursos son válidos. Para promocionar el juego, al igual que para adornar su portada, Nintendo utilizó muñecos reales que se podían posicionar de diversas maneras, lo cual daba un toque especial de realismo a todo el concepto, aunque los gráficos del juego fueran logrados con el Chip SFX, que fue un gran avance tecnológico en esos días. El uso de muñecos no fue tan popular, por lo cual ver uno en un juego fue algo diferente y muy bien recibido.

Super Street Fighter IV: 3D Edition, N3DS

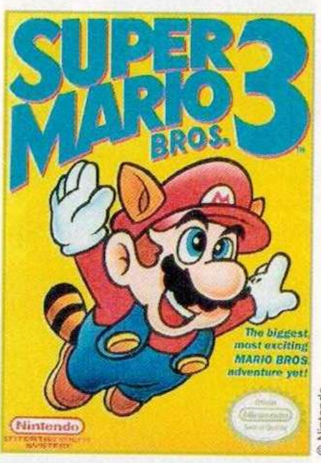


© Capcom

Hablando de juegos más recientes, tenemos este ejemplo del singular título de Capcom que continúa la tradición del rey de los juegos de peleas. Para conmemorar su llegada al N3DS, esta versión tuvo una portada en "3D" que le dio una vistosidad única en los aparadores. Anteriormente, se lanzaron juegos con portadas con estos mismos efectos, pero no todos han sido tan notorios como esta desafiante e increíble entrega de la serie **Street Fighter**. Como dato adicional, cabe recordar que algunos juegos llegan a tener ediciones especiales con portadas diferentes (aunque el contenido no varía), pero eso es otra historia.

Super Mario Bros. 3, NES

Cuando un juego es bueno, simple y sencillamente se puede lanzar con casi cualquier tipo de portada. No es que la de este **Super Mario** sea mala, sino que es por demás sencilla, aunque definitivamente atrayente por su color amarillo. Esto nos demuestra que cuando la fama precede a un juego, no es necesario impactar a la gente con algo demasiado vistoso, simplemente el nombre del juego es sinónimo y garantía de calidad para que lo compres a ojos cerrados. ¿O acaso existe alguien que no disfrute de un buen **Super Mario Bros. 3**? Claro que juegos posteriores de la serie han tenido portadas vistosas, como los **Super Mario Galaxy**, por ejemplo, pero estamos seguros de que si lanzaran un **Mario** con portada totalmente en blanco y el nombre con una letra genérica, de todos modos se vendería.



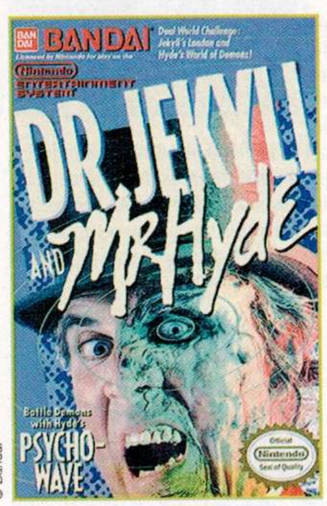
© Nintendo

Malo por fuera, peor por dentro

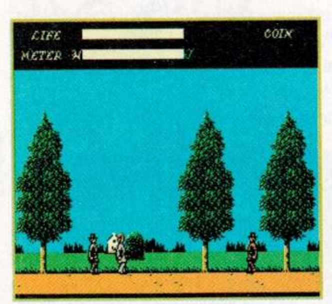
Finalmente, tenemos los juegos cuyas portadas son malas, ¡pero no tan horrendas como lo que te encuentras dentro! Íbamos a incluir la portada del **Captain Novolin**, pero creemos que ya tiene demasiada fama como para seguir invocándolo. Tenemos varios ejemplos que veremos rápidamente, pues dicen por ahí que una imagen vale más que mil palabras, y esto es más cierto cuando la imagen es tan mala como estas portadas.

Dr. Jekyll and Mr. Hyde

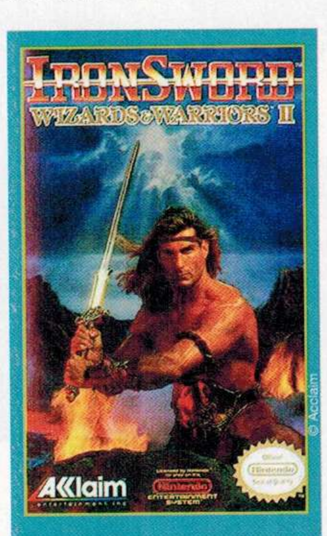
En serio, ¿quién iba a querer rentar siquiera este juego al ver esta horrenda portada? Se nota que gastaron todo el presupuesto en el mal trabajo de maquillaje para lo que apareció finalmente como arte del juego, y se les olvidó que tenía que verse bien y ser atractivo para que alguien cometiera el error de comprar el pésimo juego, que parece que fue desarrollado con los pies. Es más fácil que alguien piense que es una película de horror de bajísima calidad al ver la portada, a que parezca un juego de Nintendo. Vaya forma de echar a perder el concepto de la genial historia. Mejor compren el libro.



Ésta es una de las peores portadas... y el juego es todavía peor.



Con este juego, ¡cualquiera se convierte en monstruo!



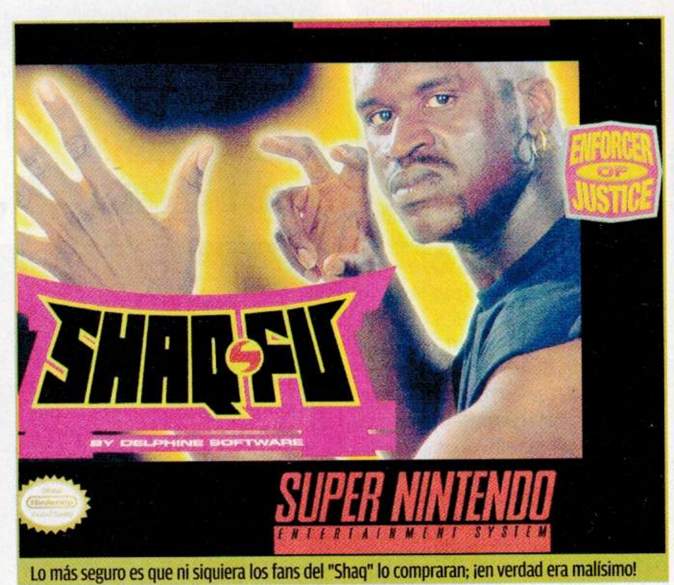
Ironsword: Wizards and Warriors II, NES

Para ser sinceros, los **Wizards and Warriors** fueron juegos bastante malones, pero peor fue la idea de contratar al modelo italiano Fabio Lanzoni (no te preocupes si no lo conoces, no tiene relevancia) para que posara al estilo barbárico en la portada de un juego en donde el protagonista es un caballero de armadura... ¿Alguien estuvo detrás del control de calidad, o simplemente pidieron al primer borrachito que pasó que diera su opinión al respecto? Sea cual fuere la razón, esta portada no resultó para nada atrayente, y si lo fue para alguien, definitivamente se arrepintió al jugar el horrible **Ironsword**.



No se parece en nada al sujeto de la portada, ¿verdad?

La portada es lo primero que nos llama la atención al momento de estar buscando un juego en una tienda o tianguis, por lo que bien se merece un buen arte que seduzca. Lamentablemente, no siempre sucede...



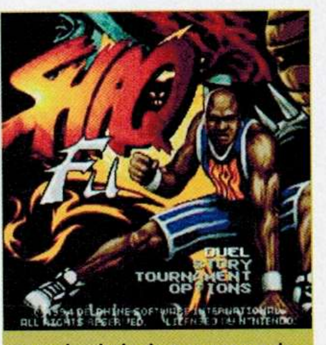
Lo más seguro es que ni siquiera los fans del "Shaq" lo compraran; ¡en verdad era malísimo!

Shaq Fu, SNES

No queremos herir más sus córneas con las pésimas portadas que nos hemos encontrado a lo largo de la historia de la industria, pero definitivamente tenemos que mostrarles ésta. Sabemos que la idea de que Shaquille O´Neal tuviera su propio videojuego en donde viaja a otra dimensión para salvar a un niño de una momia malvada es de por sí algo de risa, ¿pero en verdad tenían que ponerlo en portada? Para colmo, si es que alguien -que no sea el propio Shaquille- compró el juego, se encontró con uno de los peores títulos de la historia, con pésimo *gameplay*, gráficos horrendos y música... ¿trae música este juego?



Cuando se tienen ganas de hacer un juego malo, ¡se logra!



No cabe duda de que es uno de los peores juegos del SNES.

Contraportada

Hace años no se podía checar avances de los juegos por Internet ni eran tantos los comerciales de los mismos, así que tenías que decidir por ti mismo antes de comprar o rentar un videojuego sin leer algún medio como nuestra revista. La portada era -y de cualquier manera es- lo primero que ves antes de intercambiar tu dinero por un cartucho, disco o tarjeta, así que podría pensarse que para las compañías debe de ser tan importante como el juego mismo, pero ya vimos que no siempre es el caso. Actualmente, sigue habiendo este problema, y muchas franquicias ponen algo por fuera que difiere mucho del contenido, así que recomendamos que siempre se informen bien antes de comprar y que "no juzguen un juego por su portada", pues podrían sorprenderse.

MARIADOS

Hola, cuates de Club Nintendo, estoy jugando **The Legend of Zelda: Twilight Princess** y me faltan varias partes de corazón. ¿Podrían ayudarme a encontrarlas, por favor? Muchas gracias. Sigan con su buen trabajo.

A.G.

Claro que sí, sólo que como es difícil saber cuáles son las partes que te faltan -y para ayudar a otros jugadores en tu situación-, vamos a incluir el lugar y los ítems que necesitas para obtenerlos.







Este juego ha sido de los favoritos de los fans, quienes han dicho que es uno de los mejores, especialmente por la manera de buscar ítems, como corazones.

Pieza de corazón No. 1
Localización: Al norte de Faron Woods, Ítems: Linterna.

Pieza de corazón No. 2
Localización: Forest Temple, Ítems: Nada.

Pieza de corazón No. 3
Localización: Forest Temple, Ítems: Gale Boomerang.

Pieza de corazón No. 4
Localización: Al sur de Hyrule Field, Ítems: Gale Boomerang.

Pieza de corazón No. 5
Localización: Al sureste de Hyrule Field, Ítems: Gale Boomerang.

Pieza de corazón No. 6
Localización: Orden Village, Ítems: Epona.

Pieza de corazón No. 7
Localización: Goron Mines, Ítems: Iron Boots.

Pieza de corazón No. 8
Localización: Goron Mines, Ítems: Iron Boots.

Pieza de corazón No. 9
Localización: Kakariko Village, Ítems: Hero's Bow.

Pieza de corazón No. 10
Localización: Kakariko Village, Ítems: Iron Boots.

Pieza de corazón No. 11
Localización: Kakariko Village, Ítems: Bomb Arrow.

Pieza de corazón No. 12
Localización: Al oeste de Hyrule Field, Ítems: Bombas, Clawshot.

Pieza de corazón No. 13
Localización: Water Temple, Ítems: Clawshot.

Pieza de corazón No. 14
Localización: Water Temple, Ítems: Clawshot.

Pieza de corazón No. 15
Localización: Lake Hylia, Ítems: Clawshot.

Pieza de corazón No. 16
Localización: Lake Hylia, Ítems: Bombas.

Pieza de corazón No. 17
Localización: Al este de Hyrule Field, Ítems: Hookshot, bombas, flechas, Iron Boots.

Pieza de corazón No. 18
Localización: Gerudo Dessert, Ítems: Nada.

Pieza de corazón No. 19
Localización: Fishing Hole, Ítems: Nada.

Pieza de corazón No. 20
Localización: Sand Dungeon, Ítems: Hookshot.

Pieza de corazón No. 21
Localización: Sand Dungeon, Ítems: Spinner.

Pieza de corazón No. 22
Localización: Al norte de Hyrule Field, Ítems: Bombas, Spinner.

Pieza de corazón No. 23
Localización: Pasaje norte de Eldin Bridge, Ítems: Spinner, Lobo.

Pieza de corazón No. 24
Localización: Death Mountain, Ítems: Nada.

Pieza de corazón No. 25
Localización: Lake Hylia, Ítems: Lobo.

Pieza de corazón No. 26
Localización: Lake Hylia, Ítems: Nada.

Pieza de corazón No. 27
Localización: Kakariko Village, Ítems: Nada.

Pieza de corazón No. 28
Localización: Castle Town, Ítems: Nada.

Pieza de corazón No. 29
Localización: Kakariko Village, Ítems: Bombas, Linterna.

Pieza de corazón No. 30
Localización: Snow Temple, Ítems: Ball & Chain.

Pieza de corazón No. 31
Localización: Snow Temple, Ítems: Ball & Chain.

Pieza de corazón No. 32
Localización: Al norte de Hyrule Field, Ítems: Ball & Chain.

Pieza de corazón No. 33
Localización: Snowpeak, Ítems: Nada.

Pieza de corazón No. 34
Localización: Sacred Grove, Ítems: Bombas.

Pieza de corazón No. 35
Localización: Temple of Time, Ítems: Dominion Rod.

Pieza de corazón No. 36
Localización: Temple of Time, Ítems: Dominion Rod.

Pieza de corazón No. 37
Localización: Temple of Time, Ítems: Dominion Rod.

Pieza de corazón No. 38
Localización: Ordon Woods, Ítems: Dominion Rod.

Pieza de corazón No. 39
Localización: Eldin Bridge, Ítems: Dominion Rod.

Pieza de corazón No. 40
Localización: Hidden Village, Ítems: Lobo.

Pieza de corazón No. 41
Localización: Sky Temple, Ítems: Double Clawshot.

Pieza de corazón No. 42
Localización: Sky Temple, Ítems: Double Clawshot.

Pieza de corazón No. 43
Localización: Twilight Temple, Ítems: Light Sword, Clawshot.

Pieza de corazón No. 44
Localización: Twilight Temple, Ítems: Light Sword.

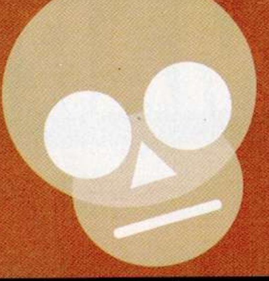
Pieza de corazón No. 45
Localización: Kakariko Village, Ítems: Double Clawshot.



¡Ayuda al héroe legendario a encontrar todas las piezas de corazón!

No lo olvides, puedes escribirnos a mariados@clubnintendomx.com para que nos hagas llegar tus preguntas acerca de esos ítems que no encuentras, los jefes necios y todo en lo que te hayas atorado. ¡No desesperes, siempre hay una forma de salir victorioso!

CEMENTERIO de videojuegos



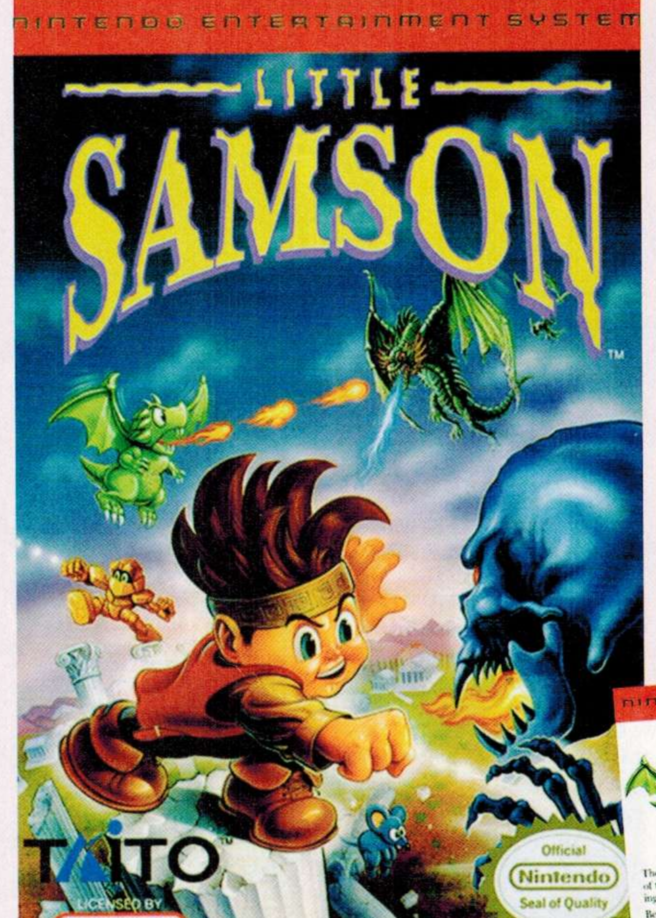
Por Panteón

¿Cómo están, chicas y chicos? ¿Comenzando bien el año escolar? Espero que sí, porque recuerden que no sólo de videojuegos vive el hombre, ja, ja, ja. Por mi parte, aproveché al máximo mis vacaciones peleando contra las pruebas del **Super Street Fighter IV: 3D Edition** y retando con mis cuates en varios títulos. Pero vayamos a lo que nos concierne. En esta ocasión no voy a escribir de una joya específica de antaño, sino de varias, así que pónganse cómodos, tomen su botana y prepárense... ¡porque en esta ocasión estamos al 3x1!

Checa estos tres grandes títulos del legendario NES, que tal vez pocos hayan jugado.

Una decisión complicada

Como les comenté, en este número veremos tres juegos a la vez. Esto porque, además de que es alguna de las peticiones que me han hecho favor de enviarme por medio de sus correos electrónicos, sucede que un amigo me preguntó cuáles eran mis juegos favoritos del legendario NES, pero para hacer más difícil la respuesta, me dijo que no fueran franquicias tan comerciales, es decir: **Zelda, Castlevania, Super Mario Bros., Contra**, etcétera. Tras pensarlo un poco, decidí no sólo responderle, sino también aprovechar para hablar de tres títulos que ya me habían solicitado anteriormente, que forman parte de mis favoritos del gran sistema de 8 bits.



© Taito

Little Samson

Este magnífico título no es tan conocido, especialmente entre los jugadores casuales, pero sin lugar a dudas es uno de los mejores juegos del sistema. Tal vez sea porque la portada o el título no parecen tan impresionantes como para que piensen que es la gran cosa, pero lo mismo pasó con muchos otros juegos como **Mega Man** (denle una checada al ¿Qué hay dentro de...? de este número), pero una vez que lo juegan, se darán cuenta de que realmente se trata de una aventura como pocas.

¿Por qué es tan importante?

Al igual que en muchos juegos de la época, en **Little Samson** nos encontramos en una misión para salvar al mundo de un mago malvado. Pero eso no es realmente lo que lo hace tan especial, sino que contiene un *gameplay* muy sólido y amigable que lo hace divertido y desafiante, pero no al grado de que sea sólo para veteranos del control, pues aunque el reto es notable, puede ser disfrutado por jugadores de todas las edades. Además, como se trata de un título lineal y no demasiado largo, se puede jugar de nuevo; esto, en conjunto con su genial *gameplay*, le da un respetable nivel de *Replay Value*, aun sin tener modo *multiplayer*.







La historia viene más que nada en la contraportada de la caja; dentro del juego no hay texto alguno.

Little Samson es una de las joyas más brillantes del NES. Lamentablemente, no está disponible en la Consola Virtual, ¡lo cual es una pena porque es excelente!



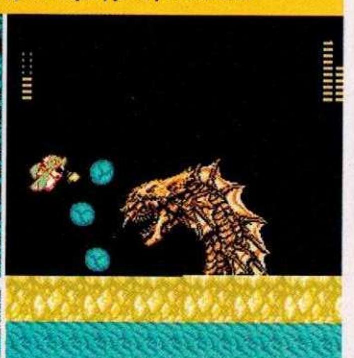






Lo más interesante es que es uno de los juegos más completos, con muchas escenas, personajes y jefes por derrotar.





Cuatro héroes

Una de las principales características que hacen tan interesante a **Little Samson** es que cuenta con cuatro personajes, pero no son opciones a elegir, sino que debes usarlos a todos para llegar hasta el final debido a que cada uno tiene distintas habilidades y poderes, que resultan indispensables en diversas ocasiones. Al principio, deben pasar una escena específica con cada uno de los personajes, para después hacer lo mismo con las escenas normales, en donde se puede cambiar en cualquier momento de héroe, según lo requiera cada circunstancia.

• **Little Samson**, el personaje principal, es un jovencito que corre a velocidad normal (obviamente, es el más balanceado), salta bastante alto y puede subir por las paredes y colgarse de los techos. Para atacar, lanza campanitas (aunque yo los veo como cascabeles) de manera horizontal, muy al estilo de los juegos de la época.
• **Kikira** es una dragón que lanza fuego, el cual se eleva trazando un arco y puede ser mejorado para que cause más daño. Aunque se mueve un poco más lentamente que **Little Samson**, puede saltar y mantenerse flotando en el aire por tiempos cortos, lo cual la hace útil para algunas partes en donde hay muchos precipicios.
• No podía faltar el personaje lento, pero poderoso. **Golem** es un valioso elemento del equipo, puesto que por su cuerpo de piedra es capaz de caminar sobre picos que normalmente acabarían con los demás héroes. Adicionalmente, puede lanzar su puño para atacar a sus enemigos en cuatro direcciones (es el único con esta habilidad).
• Finalmente, tenemos al veloz **K.O.** Él es un ratón que corre y salta a grandes velocidades, además de que es capaz de trepar por paredes y techos. Su forma de ataque difiere mucho de los demás, pues pone bombas que estallan tras un corto intervalo de tiempo.

Este juegazo presenta muchos elementos increíbles, como la opción de jugar con cuatro personajes.

Genial y punto

Como suele pasar en varios casos, **Little Samson** no debe su magnificencia a que es parte de una serie popular, pues realmente es un gran juego que bien vale la pena conocer por su sencillez de concepto y divertido *gameplay*. Si tienen oportunidad de jugarlo, se darán cuenta de que no se trata de uno más del montón, sino de un título como pocos que brillaron por su genialidad. Ahora, pasemos a otro exponente que tampoco fue tan conocido.



Street Fighter 2010: The Final Fight

Éste es un juego clásico también poco conocido, mucho menos por aquellos que apenas se están adentrando en el mundo de los videojuegos. Como su nombre implica, este título fue lanzado como un *spin-off* de la popular serie de Capcom, **Street Fighter**, cuyos eventos se sitúan en una época futurista con temática de ciencia ficción. Cabe mencionar que la versión japonesa no tiene nada de relación con la trama de la serie **SF**. La versión americana fue cambiada para indicar que se trata del mismísimo **Ken Masters**, aunque en realidad no tiene nada que ver con la saga y, por ende, no forma parte de la historia canónica.



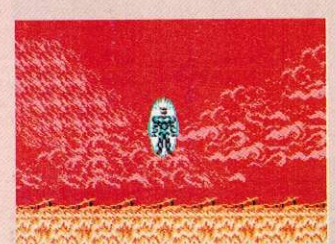


Historia

Los eventos de este título se sitúan en el futuro no tan distante (obviamente, visto desde la perspectiva del tiempo en el que salió el juego), en 2010, donde es posible viajar entre planetas usando puertas interplanetarias debido a que la tecnología ha alcanzado un auge importante. **Ken Masters** se ha retirado de las peleas callejeras y se ha convertido en un científico que ha desarrollado una sustancia llamada Cyboplasm, que da fuerza sobrehumana a cualquier organismo al que se le suministre. **Troy**, su ayudante, es aparentemente eliminado y han robado el Cyboplasm, por lo que **Ken** decide buscar a su asesino implantando su cuerpo con partes biónicas. En la versión japonesa, el héroe se llama **Kevin Straker**, quien es un ciborg policía que debe traer ante la justicia al malvado **Dr. José**, quien ha creado a unos parásitos para controlar la galaxia. Fuera del cambio de personajes e historia, ambas versiones son idénticas.

¿Por qué tan desconocido?

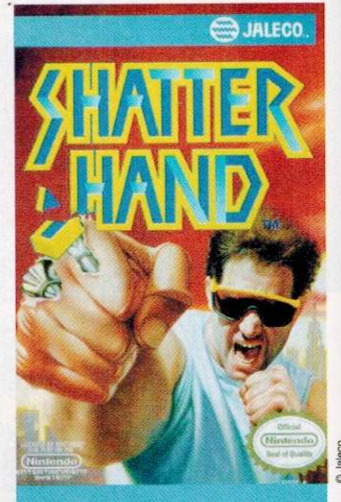
La acción es muy rápida, y cuesta un poco de trabajo acostumbrarse a los controles, pero una vez que se logran dominar, el juego se torna mucho más dinámico y divertido; obviamente, no resultará nada fácil para los jugadores más jóvenes o inexpertos. Posiblemente, no haya tenido tanto éxito por dos razones: por su extrema dificultad y lo complejo de sus movimientos. Pero considero que fue más que nada por el siguiente motivo: estando el **Street Fighter** en su apogeo, al ver un juego que se llamaba **Street Fighter 2010: The Final Fight**, uno fácilmente imaginaba que se trataba de un juego de peleas, es decir de un **SF** como el de las salas de Arcadias. Al ver que no era parecido en casi nada al original, obviamente la decepción impedía ver si realmente el juego era bueno o no.





La palabra final

Este juego ha sido criticado por los fans de la serie debido a que resulta risible imaginar a **Ken Masters** como un científico que usa implantes cibernéticos. Además, aunque tomemos en cuenta la historia de la versión japonesa, sigue llamándose **Street Fighter**, lo cual también es un giro en el concepto de la serie de peleas. Por mi parte, creo que en realidad es un gran juego, difícil hasta la pared de enfrente. Pienso que pudo haber quedado perfecto con la historia original (aunque tampoco me gusta tanto), pero con otro nombre. Es un caso como el de **Mega Man Battle Network**.



© Jaleco

Shatterhand

Indudablemente, éste es uno de mis juegos favoritos del NES, y cumple perfectamente con la característica de que no es una franquicia conocida. Es una de las mejores opciones si lo que se busca es acción, golpes y un *gameplay* dinámico, puesto que tiene muchos elementos que lo hacen sumamente recomendable por su buen nivel de reto, diversidad y genialidad de modo de juego, aunque sea para un solo jugador. Vamos a ver un poco más detalladamente por qué es tan bueno **Shatterhand**.

Gameplay

El modo de jugar este título es desafiante y lleno de acción, pues se debe eliminar a los enemigos en escenarios en 2D llenos de elementos destructibles que pueden contener ítems para mejorar las habilidades. En cada escena hay enemigos menores y un objetivo principal que debe ser eliminado para que se abra la puerta interplanetaria que lleva a la siguiente escena. Los movimientos de **Ken** incluyen golpes rápidos que lanzan proyectiles de energía (no dice *Hadoken!*, por si se lo preguntaban), patadas, *uppercuts* y más, los cuales pueden ser mejorados para tener un impacto mayor en los adversarios. **Ken** puede colgarse de las paredes y techos para atacar desde ahí a los enemigos, saltar y moverse rápidamente en las plataformas del escenario.





Los juegos de acción que les presento fueron muy buenos, pues tenían conceptos muy originales que hicieron palidecer a los títulos sacados al vapor, repetitivos a más no poder, de las franquicias más populares.

Ciborg por accidente...

La verdad, la historia de **Shatterhand** no va a ganar ningún premio a la originalidad, pero al menos no es un refrito ni una secuela forzada como la de las franquicias populares. Muy similar a **SF 2010**, los eventos ocurren en un ambiente futurista no muy lejano: es 2030, y un grupo de militares renegados conocidos como el **Metal Command**, dirigidos por el **General Gus Grover**, buscan dominar el mundo con ayuda de un ejército de soldados cibernéticos. Al mismo tiempo, **Steve Hermann**, un joven policía, sufre un ataque por parte de dos miembros del **M.C.** y pierde ambos brazos. La División Reguladora de la Ley y el Orden (**L.O.R.D.**) ofrece a **Hermann** un par de brazos cibernéticos para reemplazar los que perdió. Obviamente, no quería aprender a comer hamburguesas con sus pies, por lo que aceptó la oferta y se convirtió en el poderoso guerrero, **Shatterhand**, con la misión de derrotar al **Metal Command** de una vez por todas.

Enfrentando al mal con los propios puños

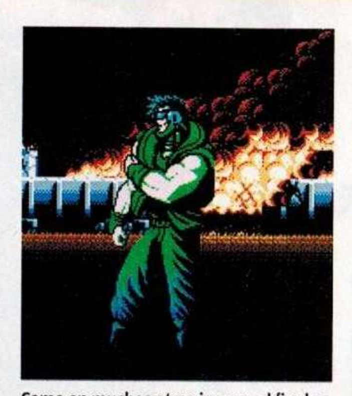
El *gameplay* de **Shatterhand** es muy simple, al igual que sus movimientos. El protagonista puede moverse libremente, saltar y colgarse de las rejas que encuentre, pero su principal atractivo es que debe enfrentar a sus enemigos con los puños. Los golpes de **Shatterhand** son capaces de destruir proyectiles, derribar paredes y acabar con sus oponentes. Se puede lograr un combo simple presionando repetidamente el botón de ataque; después de un par de golpes, **Shatterhand** dará ganchos más poderosos. Durante el camino también se pueden encontrar mejoras para los puños, dinero para comprarlas y otras cosas más, como letras Alfa y Beta, que serán de gran ayuda, cuestión que explicaré a continuación.



Shatterhand es notable por su variedad, buen nivel de reto y un gran nivel de *Replay Value*, aun siendo un juego lineal.

Un poco de ayuda no está de más...

Como les comentaba, las letras Alfa y Beta sirven para llamar a un "satélite robot" que atacará a los enemigos al mismo tiempo que golpeamos, disparando distintos tipos de rayos láser o armas. Es posible elegir qué robot aparecerá, pues se puede golpear la letra para cambiarla y que la combinación sea la que se requiera. No obstante, si se golpea demasiado una caja, se destruirá y obtendremos una moneda en lugar de letra. Ahora bien, si juntamos dos veces una misma combinación de letras, **Shatterhand** se fusionará con el robot para convertirse -por tiempo limitado- en un poderoso dínamo indestructible. Otro detalle es que la primera escena del juego es como la introducción; las otras cinco pueden elegirse de manera libre, y la séptima sólo estará disponible al terminar las seis anteriores, lo cual no es algo realmente relevante, pero da un poco de variedad al juego.



Como en muchos otros juegos, el final es emotivo y satisfactorio.

Muy recomendable

Shatterhand es uno de los mejores juegos del sistema, tiene muy buenos gráficos, movilidad excepcional y una música más que decente. Ojalá pudieran ponerlo disponible para descargar en la Consola Virtual, porque realmente es un título que vale la pena por su buen nivel de diversión y seriedad. En particular, creo que muchas franquicias debieron haber sido así, sin tantas secuelas ni variantes como en otras series.

Al igual que **Shatterhand**, existen varios juegos que no fueron tan populares pero que ofrecen un buen nivel de calidad que los convierte en verdaderos clásicos.

Un caso diferente

Como dato curioso, y a diferencia de muchos de los juegos de la época que fueron lanzados primero en Japón y luego en América, **Shatterhand** fue desarrollado en nuestro continente por Natsume y distribuido por Jaleco. Posteriormente, fue localizado para el mercado japonés reemplazando al protagonista (al igual que la historia) por un héroe local de la serie **Super Rescue Solbrain**.

El final es sólo el principio

Hemos llegado al final de esta entrega, espero que les hayan gustado los títulos que revisamos en esta ocasión y que me hagan llegar todas sus dudas, quejas, peticiones, comentarios y todo lo que gusten a panteon@clubnintendomx.com para que podamos compartirlas con el resto de los jugadores que sí sabemos apreciar los buenos juegos. Por cierto, quiero enviarles un gran saludo a mis cuates de Toluca: Vicko, Paco, René, Sajid, Aldo y Roy, por su hospitalidad y la gran reta de vacaciones. También un saludo a mi cuate Erik Pérez, quien me obsequió hace años el juego **Street Fighter 2010: The Final Battle** para hacer el artículo de esta ocasión. ¡No olviden escribir y practicar!

Uno con el control

Por Juan Carlos García "Master"

Qué rápido pasa el tiempo, llegó septiembre, un mes muy esperado por todos los fans de **Star Fox** ya que aparece la versión 3D del clásico de Nintendo 64 para N3DS, sin mencionar la primera decena de juegos gratis para el programa Ambassador, del cual ya te comentamos en el Extra en esta misma edición. Pero, bueno, ¿les ayudaron los consejos para **Ocarina of Time**? En esta ocasión les tengo preparado un tema muy especial que espero disfruten, relacionado con los juegos de peleas que se encuentran viviendo una segunda época dorada; así que sin más, comencemos con la sección de este mes.

Lo importante en un título de pelea es tomar las cosas con calma, perdiendo o ganando pero aprender de lo ocurrido, de nuestros errores, de otra manera, no vamos a crecer jamás como jugadores.

¿Qué significa realmente ser el mejor en un juego?

"Ser el mejor también tiene sus problemas", estas fueron las palabras de **Itachi**, hermano mayor de **Sasuke**, en el anime **Naruto**, cuando quería dar a entender que el camino para obtener lo que uno desea a veces es complicado, además de que en muchas ocasiones serán pocas las personas que lo comprendan ya que nadie reconocería la superioridad tan fácilmente. En fin, lo anterior se los comento porque hace unas semanas, después de retar en **Super Street Fighter IV 3D Edition** y ver la final del torneo EVO 2011, me surgió esa inquietud.



Para ser un rival de cuidado, necesitas aprender los movimientos de todos los personajes.

Al igual que pasaba en años anteriores, todos esperaban que el jugador Daigo (del cual ya hemos comentado dentro de la sección de Arcadias) ganara sin problemas el torneo de **Street Fighter** usando a su famoso **Ryu**. Pero no resultó así, lo humilló en semifinales un chico coreano; la sorpresa fue realmente grande, el favorito quedaba fuera, prácticamente el trofeo ya había sido grabado con su nombre, pero esta vez el destino quiso que la gloria se la llevara otro jugador.

El momento que elevó a Daigo a la fama fue durante el torneo EVO 2004. Jugaba **Street Fighter III** contra Justin Wong, perdía el tercer *round* del combate, no tenía ya energía, cualquier golpe lo eliminaría. Él usaba a **Ken**, mientras que Justin jugaba con **Chun-Li** al 50%, quedaban 28 segundos de pelea, cuando Justin decide hacer el especial de su personaje, múltiples patadas volaron sobre Daigo. En ese momento todos pensaron que perdería, pero en una respuesta épica **Ken** detuvo cada impacto con el Parry, pero no quedó ahí, sino que además al final remató con un combo Super Combo Art incluido... Simplemente asombroso.



Con **Cammy** puedes atacar a distancia y comenzar combos que terminen con el Ultra, para aniquilar al rival.



Da variedad a tus rutinas. De otro modo, tu adversario siempre sabrá qué vas a hacer.

Por el momento no voy a profundizar en sus técnicas o estrategias, sino en su manera de asimilar ambos hechos que acabo de comentar. Cuando conoció la gloria contra Justin, su semblante jamás cambió, no festejó, no saltó, conservó la calma. ¿Su reacción al perder de manera estrepitosa?, exactamente la misma, sólo se levantó, tomó su control y se fue, dejando que su rival celebrara en todo lo alto.

Nadie que haya visto jugar a Daigo (si aún no lo conocen, recomiendo que busquen videos de sus enfrentamientos en YouTube), duda de que sea uno de los mejores jugadores del mundo en títulos de pelea. Incluso ahora estoy seguro de que es mejor que el coreano contra quien perdió en semifinales de EVO 2011; simplemente, un día malo lo tiene cualquiera. Lo relevante es que incluso en la derrota sigue siendo igual de grande, no se alteró, mantuvo la tranquilidad, regla principal en un juego de este tipo.

Una regla básica para obtener buenos resultados en títulos de peleas es jamás perder la calma. La concentración es clave, no importa qué tan mal se vea el panorama; hay que apegarse a la estrategia, no arriesgar de más. Lo mismo aplica para cuando vamos ganando, no intentemos lucirnos con un combo de cien golpes; lo importante es la victoria.



Un personaje completo en todo sentido. Si te descuidas un segundo, combina sus dos movimientos especiales.





Gracias a la perspectiva en 3D, podrás afrontar los combates con una estrategia distinta.

Diferentes maneras de jugar un mismo título

Ahora bien, esa manera de jugar tan espectacular ¿todos la podemos alcanzar? Recuerdo cuando apareció **Street Fighter II** en Arcadia, yo era muy pequeño y siempre que retaba me ganaban de las maneras más penosas que se puedan imaginar, pero no podía dejar de jugar (de ahí que mi género favorito sea el de peleas, **Street Fighter**, **The King of Fighters**, **Mortal Kombat**... de todo). Así que llegó el momento en que en lugar de esperar mi turno para retar sólo observaba los duelos; pasaba horas mirando, analizando sus movimientos, rutinas, errores, combos, hasta que me sentía preparado para enfrentarlos.

Después todo fue diferente, los duelos no sólo eran parejos, sino que ahora yo era el rival a vencer... Pasó el tiempo, aparecieron nuevos juegos de peleas y yo ya no era una vergüenza, podía competir decentemente. Pero como suele ocurrir, siempre se desea mejorar, así que practicaba, creaba combos con todos los personajes, de modo que podía enfrentar cualquier estilo... pero ahora me pregunto si esto es suficiente.

Podemos practicar todos los días, pasar horas en el *training* de nuestros juegos lanzando Hadoukens, pero considero que lo que realmente nos hace mejorar nuestro nivel es enfrentar a jugadores que tengan la misma dedicación que nosotros. Supongamos que siempre enfrentamos a personas que no salen de la misma jugada, lo único que logramos es perder astucia ya que sabemos perfectamente cómo derrotarlos; no hay reto alguno en ello, la monotonía termina con la creatividad.

Lo anterior lo comento porque Daigo en varias entrevistas asegura que los jugadores americanos no tenemos el mismo nivel de juego que los japoneses... Después de pensarlo un tiempo, creo que no son mejores, más bien tienen ciertas ventajas que los colocan en la élite de los juegos de pelea, como por ejemplo su infraestructura en los locales de Arcadias, allá el mercado sigue como en sus mejores años, mientas que aquí, si vemos un local en un centro comercial, estamos de suerte, ya que prácticamente han dejado de existir, ahora son cosa del pasado.



Siempre procura que tus movimientos especiales entren después de una técnica EX.





Basta un error para que la pelea cambie de rumbo. Intenta provocar al enemigo.

Mientras que en Japón es de lo más común salir y encontrar locales de Arcadia llenos de juegos, como **Super Street Fighter IV Arcade Edition**, **The King of Fighters** o incluso glorias del pasado del calibre de **Samurai Showdown** (en el país oriental **Samurai Spirits**), en nuestro continente el mercado prácticamente está extinto, lo que impide que conozcamos otro tipo de jugadores con habilidades distintas a las nuestras.

Otro punto a su favor es la disciplina y su visión, analizan hasta el último detalle de cada personaje, fortalezas y debilidades contra toda la plantilla, lo que los pone unos escalones por arriba al momento de los torneos ya que saben perfectamente qué peleador es más efectivo contra el que usan sus oponentes. Tienen ventaja, pero con dedicación se pueden combatir esos elementos, igualarlos e incluso superarlos.



Para el Ultra de Ryu, lo mejor es conectarlo luego de un Cancel, así el golpe es inevitable.





Nunca uses tus movimientos especiales a larga distancia, son fáciles de evitar con un salto.



Gracias a su variedad de movimientos, puedes atacar tanto a distancia como cerca del rival; a pesar de su tamaño, es muy rápido.





Muchas veces un golpe débil es la llave para comenzar un combo que termine con Ultra.



Sabemos que a muchos no les gusta **Zangief** por lento, pero gracias a su fuerza puede terminar una pelea con tres agarres.

Buscar la perfección es el camino

¿A qué conclusión podemos llegar de todo esto? Desde mi punto de vista, considero que intentar ser el mejor en un juego de pelea es complicado, siempre aparecerán nuevos competidores que nos pondrán a prueba. En ese sentido, no creo que dependa del continente en el que hayas nacido; no importa la nacionalidad, todo es con base en la constancia, pero sobre todo saber que una o cien victorias no nos hacen superiores. La honestidad y respeto en el juego son lo que nos vuelve grandes. Como **Ryu** lo demuestra en **Street Fighter**, los reconocimientos y trofeos no tienen valor, no significan nada, lo importante siempre será buscar nuevos desafíos, mejorar constantemente, buscar la perfección; aunque parezca muy lejana, cada día nos podemos acercar un poco más a ella.

Espero que el tema les haya resultado interesante. ¿Cuál es su postura en este caso? ¿Se puede ser el mejor en un juego? ¿Para ti qué representa ser el mejor? ¿Los jugadores japoneses tienen ventajas? Comparte tu punto de vista, mi correo electrónico es juang@clubnintendomx.com. Si prefieres, puedes seguirme en Twitter, mi cuenta es @MasterKiraCN, nos leeremos pronto.

EL OJO DEL CUERVO

Por Hugo Hernández

Videojuegos/cine: Don Gato y su Pandilla

El grupo de felinos consentido de la TV regresa en una película que llegará a las pantallas de cine con toda la alegría y buen humor que los caracteriza.

© 2011 Hanna-Barbera

Los reyes del callejón

A principios de los años sesenta las series animadas estadounidenses estaban prácticamente dominadas por la creatividad del estudio Hanna-Barbera, que dio vida a exitosas caricaturas como **Los Supersónicos**, **Jonny Quest**, **Los Picapiedra** y **Scooby-Doo**, por mencionar algunas. Pero hubo una en especial que tuvo efímera aparición como estelar en la televisión estadounidense, pero que se volvió todo un ícono de la cultura popular en México y otros países... Claro, me refiero a **Don Gato y su Pandilla** (**Top Cat**), que con sólo 30 capítulos de más de 20 minutos consiguió lo que muchas de las series de actualidad no han podido: traspasar la barrera del tiempo y ser punto de referencia popular.

¡Formando a la pandilla!



El indiscutible líder de la banda regresa con el carisma que lo hace único entre los personajes animados.

Don Gato, líder nato que usa su carisma e inteligencia para salirse con la suya -o por lo menos intentarlo- es capaz de inventar enfermedades como la "Burberitis", causada por comer Burbuburguesas pasadas para conquistar a una enfermera, o de montar todo un *show* para que **Benito** pueda convencer a su madre de que es el alcalde de la ciudad. Ése es el punto central de la serie, y él se hacía acompañar de un grupo de gatos con personalidades tan variadas que hacían de cada aventura un *collage* de ideas, acciones y reacciones, que actualmente nos hace reír tanto como la primera vez que lo vimos. **Don Gato** siempre buscaba la manera de ganarse la vida fácil y, por qué no, volverse millonario intentando todo tipo de actividades, como irse de polizón en un crucero, organizar rifas o juegos clandestinos, correr caballos purasangre e incluso fingir ser el **Marajá de Pocajú**. Aunque, como mente maestra, sólo se dedicaba a organizar la situación y mandar a sus "canchanchanes", como comúnmente les decía, a cumplir la parte pesada.

Cada uno de los integrantes cuenta con desarrollo de personalidad único que le da sazón a la serie; por ejemplo, **Cucho**, de color rosa y con suéter blanco, es entusiasta y soñador; **Panza**, el más popular entre las chicas por su elaborada poética y labia, que las derrite como mantequilla; **Benito Bodoque**, el inocente y bonachón del grupo; **Demóstenes**, acomplejado, tartamudo y de semblante decaído, pero siempre dispuesto a dar la cara por su banda, y **Espanto**, el único que usa corbata y es de pocas palabras, aunque es hábil en el billar y como músico de jazz.

¿Por qué se volvió tan popular?

En la versión mexicana, **Don Gato y su Pandilla** pudo haber tenido la misma suerte que en Estados Unidos, pero la comicidad fue la personalidad única y característica que se le dio a cada uno en el doblaje, por lo que se convirtió en un éxito inmediato. Por supuesto, no sólo se trataba de la voz, sino también de la tropicalización y uso del lenguaje, la jerga popular que, sin utilizar palabras soeces, dotaba de humor, sarcasmo e ironía a cada frase o situación que ocurría dentro y fuera del callejón. Aquí, por ejemplo, el *plus* que tuvo **Cucho** fue la identidad yucateca que Jorge Arvizu "El Tata" pudo imprimir en su lenguaje; lo mismo ocurrió con **Benito**, pues, a diferencia de la versión original, en la adaptación a español escuchamos una voz más aguda e infantil que hacía contundente ese aire de inocencia e ingenuidad de **Bodoque**. ¡Y qué decir del propio **Don Gato**!, cuya adecuada locución le daba el énfasis correcto a cada sentencia, aderezada con la astucia e inteligencia de sus diálogos que con tanta seguridad lograba convencer hasta al más ladino.

En el primer capítulo de la serie, **Benito** se gana un viaje a Hawái, pero como **Don Gato** se "preocupa por él", decide que toda la pandilla irá en su compañía viajando como polizón. En el mismo barco, Matute persigue a un famoso falsificador de billetes.





Datos curiosos

¡Que transforman tu conocimiento!

1.- Ajuma juma nuca nuca apa guapa, según el propio **Don Gato**, es un pececito tropical comestible muy espinoso. Ese **Don Gato** tenía respuesta para todo... si no, por lo menos lo inventaba muy bien.

2.- En 2005 se lanzó un *boxset* de la serie completa en DVD. Se incluían los 30 episodios en el idioma original, inglés, así como en español y francés. Además, los comerciales de televisión que hiciera Hanna-Barbera para Kellog's.

3.- **Don Gato y su Pandilla** se estrenará en cines a partir del 16 de septiembre, tendrá una duración de 85 minutos y se presentará en dos formatos, 35mm y 3D Digital. La producción estuvo a cargo de Anima Estudios (**El Chavo Animado**, **AAA La Película**) e Illusion Studios (**Boogie**, **Valentina**).

4.- La voz de **Lucas Buenrrostro** es prestada por Mario Castañeda, que entre sus trabajos también ha dado vida a **Goku**, Jim Carrey, Bruce Willis e incluso a "la voz" de **Los años maravillosos**.





Cucho siempre estaba buscando el amor de una gatita, incluso hace todo para conquistar a **Mimosa**.



Las frases clásicas de **Demóstenes**: "Soy un ma-maní" y "sufro, sufro" estarán a cargo de Jesús Guzmán.



Su inocencia lo puso como el bonachón de la pandilla; noble y siempre atento, **Benito** no duda en ayudar a su pandilla.

De vuelta a los callejones de Manhattan

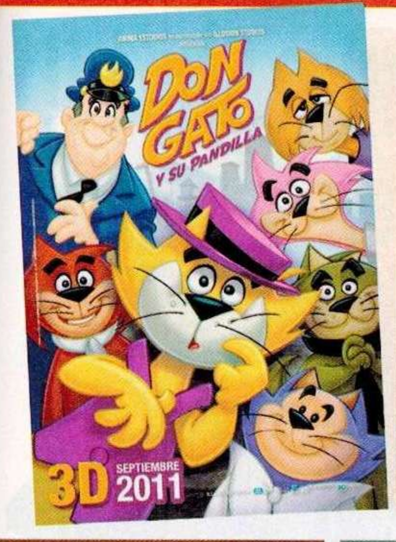
A 50 años de su primera emisión, **Don Gato y su Pandilla** estará de vuelta en la pantalla, pero no será en la de los televisores, se fueron a lo grande... ¡sí!, a la pantalla grande a través de una coproducción México-Argentina-Estados Unidos que principalmente atraerá a todos aquellos nostálgicos de las proezas felinas del líder del callejón, pero que contará con humor y situaciones para gusto de las nuevas generaciones utilizando un humor adaptado, pero siempre con referencias a los chistes o situaciones que hicieron de esta breve serie un hitazo. Por supuesto, también se retomaron personajes icónicos, como el Marajá.











Don Gato y su Pandilla (2011)

Dirige: Alberto Mar
Guión: Tim McKeon, Kevin Seccia • **Actúan:** Jorge Arvizu (**Benito Bodoque/Cucho**), Raúl Anaya (**Don Gato**), Mario Castañeda (**Lucas Buenrrostro**), Sebastián Llapur (**Matute**), Jesús Guzmán (**Demóstenes**), Eduardo Garza (**Panza**), Luis Fernando Orozco (**Espanto**) y Ricardo Tejedo (**Rugelio**).




Para esta nueva versión en español, la voz de **Don Gato** corre por cuenta de Raúl Anaya.

Los personajes clásicos harán una nueva aparición al intentar, una vez más, salir de la austeridad y entrar a las grandes ligas de la buena vida para que no vuelvan a trabajar ni un solo día... Bueno, realmente nunca han trabajado, pero cómo se han divertido con sus proyectos. En esta simpática aventura, la pandilla planea asistir al famoso Carnegie Hall para encontrarse con el Marajá de Pocajú, quien regala rubíes como propinas tan desprendidamente como si fueran centavos. Pero lo que parecería una misión de mínimo esfuerzo (tal cual les gusta a ellos), se convertirá en una misión de proporciones épicas.

Por si fuera poco, otro reto surgirá a la banda felina: **Matute**, el policía que ronda siempre el callejón, está a punto de conseguir el puesto de jefe de policía, pero **Lucas Buenrrostro**, su competidor, tiene unas propuestas más avanzadas para mantener a raya la seguridad de la ciudad, poniendo en jaque la estabilidad y comodidad del estilo de vida de **Don Gato** y sus canchanchanes. Así que **Benito**, **Cucho**, **Demóstenes**, **Espanto**, **Panza**, **Matute** y claro, **Don Gato**, deberán unir fuerzas para evitar que el nuevo prospecto cumpla sus propuestas y los desaloje del callejón.

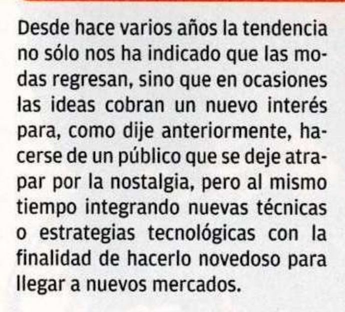
Como tercer nudo narrativo ocurre lo "inesperado"... **Don Gato** se deja seducir por una gatita llamada **Trixie**, sin percatarse de que ella trabaja en conjunto con **Lucas Buenrrostro**, quien pretende alejar al carismático felino de sus amigos. Por consiguiente, el resto de la banda deberá arreglárselas para recuperar a su líder.


Espanto es uno de esos personajes que hablan poco, pero cuando dice algo, suele ser de gran importancia.


La voz de **Matute** es de las más acertadas, pues Sebastián Llapur logra conseguir un tono similar al original.


Panza siempre tiene un porte sofisticado, con el que trata de galantear a las chicas que encuentra en el camino.

En conclusión



Desde hace varios años la tendencia no sólo nos ha indicado que las modas regresan, sino que en ocasiones las ideas cobran un nuevo interés para, como dije anteriormente, hacerse de un público que se deje atrapar por la nostalgia, pero al mismo tiempo integrando nuevas técnicas o estrategias tecnológicas con la finalidad de hacerlo novedoso para llegar a nuevos mercados.

Respecto de **Don Gato y su Pandilla**, en principio mantenía reservados mis comentarios o críticas por el nuevo proyecto cinematográfico, pues me declaro fan de la versión original y, por lo tanto, no quisiera ver que decayera el concepto. Además, estaba el punto importante de las voces, pues no sólo fue el guión lo que hizo de **Don Gato** un éxito, sino el doblaje y, obvio, por estas alturas muchos de los actores originales... mejor dicho, todos menos uno, ya no estaban disponibles. Sólo



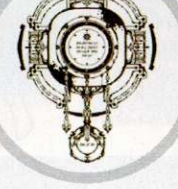
Jorge Arvizu, quien diera en el clavo con las voces de **Benito** y **Cucho**, está de regreso, aunque siendo honesto, sí se nota el paso de los años en su voz, pues ya no es tan enérgica y dinámica como hace algunas décadas. Para que te des una idea, ahora el doblaje trata de apegarse al original, como ocurre en **Los Simpson**, donde buscaron voces similares para tratar de darle continuidad y que no sintieras tan drástico el cambio; eso mismo ocurrió en **Don Gato**, la película. La animación deja ver el sello clásico de las producciones de Anima Estudios (es decir, de inmediato identificas quién realizó la película, tal como sabes que un dibujo es de Toriyama porque todos los hace prácticamente iguales), sólo que en esta ocasión decidieron integrar animación convencional para el diseño de los personajes, y por computadora para fondos y efectos. Por último, los recursos argumentativos están plenamente basados en la idea original, quizá porque no quisieron arriesgarse a intentar nuevos chistes; prefirieron ir a la segura, haciendo una selección de los mejores momentos y buscándoles un espacio entre conceptos nuevos (como la introducción de **Lucas Buenrrostro** y sus ideas tecnológicamente avanzadas) para formar un guión de casi hora y media.

Con esto cerramos esta edición de El Ojo del Cuervo. Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienen dudas, quejas o sugerencias, envíenmelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com, o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, c.p. 01210, delegación Álvaro Obregón, México DF. ¡Hasta la próxima!

EL ARTE de BlazBlue: Continuum Shift II



Continuando con los títulos de pelea, ahora te presentamos el arte de **BlazBlue**, que surgiría de la inspiración de la serie **Guilty Gear** (de la cual vimos un par de títulos para Wii y NDS), y se nota innegablemente en el diseño y concepto de sus personajes tipo animación japonesa, también en la peculiar manera como se desarrollan los combates.





Tager

Se trata de un profesor del Sector 7. Para darle su poder, fue necesario implementarle partes mecánicas al revivirlo, para que pudiera ir tras sus enemigos, **Hakumen** y **Ragna**. Su peso es de 550 kg y mide 2.40 metros.

Noel

Noel Vermillion es una teniente que pertenece a NOL. Nació el 25 de diciembre de 2194. Una de sus habilidades principales es ver las memorias frescas y remotas de las personas sólo con tocarlas. Su voz en inglés es la de Cristina Valenzuela.



Ragna

Él es uno de los mayores criminales en la serie. Sus intentos de destrucción de NOL son sus mayores atentados. Mide 1.85 metros y pesa 78 kg; se trata de uno de los personajes más poderosos del universo de **BlazBlue**.



Rachel

Ella es una líder del clan de vampiros **Alucard**; tiene todo el poder fluyendo por sus venas. **Rachel** nació en Transilvania el 31 de octubre y es hija de **Clavis Alucard.** Para la versión americana, su voz pertenece a Laura Bailey.



Bang

Bang Shishigami es un ninja humano, su voz pertenece a Steve Kramer. Una de sus prominentes habilidades es la posibilidad de incrementar drásticamente su velocidad, lo que le permite combos realmente impresionantes.

Jin

Es el hermano menor de **Ragna** y **Saya**. Ha demostrado que es un personaje de gran valor para NOL debido a sus asombrosas habilidades de combate. Uno de sus poderes es controlar el elemento del hielo, incluso crea filosas espadas con dicho material.

Litchi

Otra gran guerrera que no puedes dejar de conocer. Ella tiene una clínica en Orient Town. Una de sus habilidades es controlar su vara a distancia usando control mental; además, es diestra en el combate cuerpo a cuerpo, por lo que no deberás subestimarla ni un segundo.

Hakumen

Uno de los **Six Heroes** también conocido como **El Caballero Blanco**. Nació en Inglaterra un 14 de febrero, su altura es de 2.08 metros y pesa 150 kg. Su poderosa armadura le concede fuerza sobrehumana de proporciones casi infinitas.



Terumi

Nu

Originalmente fue programada para exterminar a quien sea hostil o represente una amenaza al portal que custodia. Su poder principal es invocar un grupo de espadas para mantener controlado a su rival.

Hazama

A **Yuki Terumi** también se le conoce como **Hazama** y se le considera como uno de los **Six Heroes** que luchó contra la **Black Beast** en la Primera Guerra de Magia. Su voz en inglés la presta el actor Doug Erholtz.

Carl

Su edad podría ser corta, pero su talento no. **Carl Clover** se ha encargado de poner en su lugar a múltiples criminales, sólo se hace acompañar de su muñeca **Nirvana**, que cree que es **Ada**, su hermana mayor.

Taokaka

Pareciera un **Jawa** o mago de **Final Fantasy**, pero no, es una chica que viste un traje de gato. Se vale de filosas garras que podrían causar muchísimo daño. Ella fue alterada a partir del ADN de uno de los **Six Heroes**.

Makoto

Makoto Nanaya es una chica mitad ardilla, mitad humana, y se le considera hiperactiva y con desorden de atención.
La mayoría de sus ataques son a corta distancia, por lo que deberás tener siempre muy cerca a tus enemigos.

Labda

Por el poder que tiene, se le considera sumamente peligrosa. Ella es una imitación de la unidad **Marakumo**. Se desconoce su fecha de nacimiento, pero se dice que nació en el Sector 7. Su peso, con unidad equipada, es de 250 kg.

Mu

Es la forma real de **Noel Vermillion**, luego de fusionarse con el True Azure. Fue creada para eliminar a la unidad **Amaterasu**. También se le conoce como **Eye of the Azure** o **Sword of the Godslayer Kusanagi**.





Tsubaki

Pertenece a la familia **Yakoi**. Desde su infancia fue entrenada para convertirse en una de las guerreras más poderosas. Ella pelea utilizando un arma que elimina la luz de los ojos de sus enemigos.

S.O.S. Servicio Organizado de Secretos

Super Street Fighter IV 3D Edition
Nintendo 3DS

Lista de medallas
Cuando realices una prueba específica en el juego, ganarás una de estas medallas.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Absolute Perfection	Participa en cualquiera de los diferentes combates y consigue 30 Perfects.
All Clear	Termina el modo Arcade en dificultad Medium o superior, con cada uno de los diferentes personajes.
Barrel of Laughs	Consigue una puntuación de 110,000 o más en el *stage* de *bonus* Barrel Buster.
Battle Master	Gana 30 encuentros en contra de algún otro jugador, sin importar en cuánto tiempo lo hagas o cuánta energía te sobre.
Bring It On!	Participa en cien peleas en contra de otro jugador.
Clear Headed	Finaliza el modo Arcade en la dificultad Medium o superior.
Dan the Man	Reúne cien figuras de personajes para que obtengas este secreto.
Endless Lobbyist	Confronta a alguien que no hayas conocido anteriormente.
Endless Ten	Gana 10 encuentros en formato 3D de forma simultánea en contra de otro jugador.
Extra! Extra!	Entrena utilizando tu barra EX para conseguir satisfactoriamente cien movimientos EX.
Fashion Plate	Activa cada uno de los diferentes peleadores de SSFIV 3D Edition.
First Timer	Gana un encuentro.
Fivepeat	Logra ganar cinco encuentros consecutivos en contra de otro jugador.
From C to Shining C	Logra que cada uno de los personajes consiga el rango C en contra de otro jugador.
Go Figure	Consigue 300 figuras.
Good Start	Simplemente participa y completa satisfactoriamente 10 pruebas en la modalidad Trial.
Hard Times	Termina la modalidad Arcade en la dificultad más elevada.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Herculean Effort	Concluye el modo Arcade en la dificultad Medium o superior sin continuar.
Iconoclast	Consigue todos los íconos.
In Search of Answers	Básicamente deberás entrar como espectador en algún combate entre tu jugadores (no CPU).
It Begins	Activa tu título e ícono, para luego comenzar una pelea.
It Takes Focus	Conecta cien Focus Attack.
Keep On Truckin'	Participa en una pelea en modo 3D Versus en contra de otro jugador.
Legendary Fighter	Gana cien encuentros.
Long Time No See	Completa el modo Arcade en la dificultad más elevada y vence a Gouken.
Medal Collector	Consigue todas las medallas.
Moving On Up	Incrementa el nivel de tu rango.
Now You C Me...	Logra aumentar tu rango a nivel C luchando contra otro jugador para que puedas accesar a combates en contra de rivales cada vez más poderosos.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Oh! My Car!	Consigue una puntuación de 80,000 o más en el escenario de *bonus* Car Buster.
Quarter Up	Pelea en contra de 30 oponentes vía Arcade Fight Request.
Rival Schooled	Termina cada Rival Battle en la dificultad Medium o superior, con cada personaje.
Road to Victory	Deberás ganar 10 encuentros en contra de otro jugador.
Special Movement	Realiza un movimiento especial en cien ocasiones (no es necesario que entren o sean bloqueados por el rival).
Speed Freak	Termina cada uno de los *rounds* en el modo Arcade en dificultad Medium o superior en 20 segundos o menos.
Sunspotter	Efectúa 365 Super o Ultra Combos Finishers en contra de tus oponentes.
Super, Man!	Consigue cien Super Combos.
Superior Super	Realiza 50 Super Combo Finisher.
Team Mate	Gana en una batalla a través de la modalidad StreetPass.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Team Player	Participa en una batalla a través de la modalidad StreetPass.
Teamworker	Mejora tus habilidades en la modalidad StreetPass y consigue ganar 10 peleas en ese mismo formato de combate.
Tenpeat	Consigue 10 victorias consecutivas en contra de otro peleador.
This Is Madness!	Consigue 300 encuentros en contra de otro jugador.
Three for the Road	Logra la victoria en tres encuentros en la nueva modalidad 3D de forma consecutiva en contra de otro oponente.
Threepeat	Consigue ganar tres encuentros en contra de otro peleador.
Trial Athlete	Finaliza todas las pruebas.
Trial of Trials	Termina el modo Trial de algún personaje.
Ultimate Ultra	Realiza 50 Ultra Combo Finisher!
Ultra, Man!	Conecta cien Ultra Combos.
Worldly Warrior	Participa en 50 encuentros en contra de otro jugador.

Battle Lode Runner

Wii / Consola Virtual

Activa los nuevos personajes

Si quieres tener el juego al cien por ciento, realiza las siguientes acciones para conseguir a los personajes ocultos en esta historia, para garantizar el efecto, recuerda no poner espacios y que todas las letras son mayúsculas.

PERSONAJE	CÓMO OBTENER
Nivel 51	4ZLEART2WF
Nivel 52	BTD7LFBE6G
Nivel 53	YSPD22MH4U
Nivel 54	B6WQKLTH6U
Nivel 55	X5JJWQWVM8
Nivel 56	YMMWWQSVZ8
Nivel 57	ZXLZ5ETRD9
Nivel 58	BBY8L6XL5J
Nivel 59	T7EHRNNR4J
Nivel 60	44XFHLQTYP
Nivel 61	B6QJQRJMSV
Nivel 62	UEW7RHQCMG
Nivel 63	L3GYPJLMTU
Nivel 64	3HZV6VVBKQ
Nivel 65	BVLU5EJWKL
Nivel 66	ZED7XH26CJ
Nivel 67	6QAW73H4MP

PERSONAJE	CÓMO OBTENER
Nivel 68	5PS236U659
Nivel 69	ZV9H9SQTCL
Nivel 70	XYH4UVK6XJ
Nivel 71	4X6K9HDY4L
Nivel 72	4BE2LUYYN2
Nivel 73	6SWA22N66E
Nivel 74	BY844HYZBJ
Nivel 75	Z6MSD9X5CP
Nivel 76	Z5AP7JX5ZE
Nivel 77	BTNV687CB9
Nivel 78	4ZEW2YDD4H
Nivel 79	4B6734TK4G
Nivel 80	B4VT8LGQLZ
Nivel 81	ZX6K3AG9FK
Nivel 82	BY8UVVJAQD
Nivel 83	Z5SPJQL8P5
Nivel 84	BY84ZPJPJT

PERSONAJE	CÓMO OBTENER
Nivel 85	5SDS7GFVV5
Nivel 86	T7LR5EVJ2B
Nivel 87	6NTJKRP2VZ
Nivel 88	6SJMJDPV8M
Nivel 89	3DWNRC8HHW
Nivel 90	VXUXUPWL3X
Nivel 91	9DWNLF4H8Y
Nivel 92	UBULUUWG9X
Nivel 93	R45JQJT3E4
Nivel 94	R6AS7RTFPS
Nivel 95	3MDSK9SFVS
Nivel 96	ES2FSJNALS
Nivel 97	9CTJ794GA5
Nivel 98	FDG4FNMEJX
Nivel 99	UBZXECW9GW
Nivel 100	R6SM2TX8U4

S.O.S. Servicio Organizado de Secretos

Dead or Alive Dimensions
Nintendo 3DS

Trajes alternos
Al seleccionar un personaje mantén presionados los siguientes botones para conseguir las diferentes variantes de los trajes, después presiona A para confirmarlo.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Kasumi Alpha: Trenza	L + X
Kasumi Alpha: Cola de caballo larga	R + X
Kasumi Alpha: Cola de caballo corta	L + R + X
Kasumi: Cabello trenzado	L + X
Kasumi: Cola de caballo larga	R + X
Kasumi: Cola de caballo corta	L + R + X
La Mariposa: Sin máscara	L + X
Lei Fang: Trenzas laterales	L + X
Lei Fang: Cola de caballo corta	R + X
Selección Aleatoria: Traje 1 de Shinden	L + X
Selección Aleatoria: Traje 2 de Shinden	R + X
Seleccion Aleatoria: Traje 3 de Shiden	L + R + X

Pokédex 3D
Nintendo 3DS

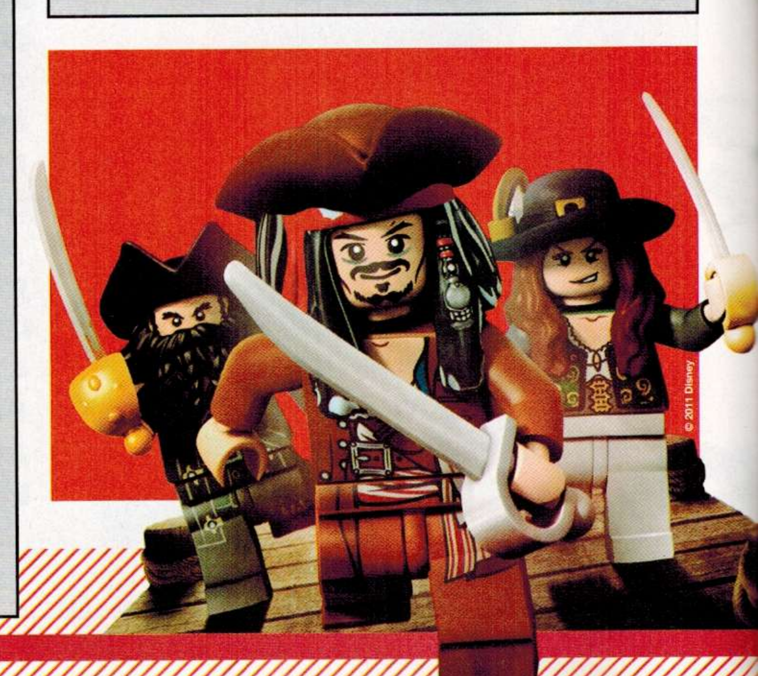
Activa nuevos stickers
Para conseguir todos los secretos de este título debes cumplir ciertos objetivos. En este caso, alcanzar una cantidad específica de *stickers*; aquí te diremos cuántos y qué obtendrás.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
10 Pokémon simultánamente en el visor AR	Junta 200 Stickers.
11 Pokémon simultáneamente en el visor AR	Consigue 250 Stickers.
9 Pokémon simultáneamente en el visor AR	Reúne 70 Stickers.
Una imagen como fondo	Adquiere 50 Stickers.
Botón de notas	Junta 30 stickers
Escala del deslizador	Consigue 100 Stickers.
Botón de temporizador	Reúne 150 Stickers.

LEGO Pirates of the Caribbean: The Videogame
Nintendo 3DS

Códigos de personajes
En el menú principal selecciona Options, después Codes. Allí ingresa los siguientes códigos. Deberás poner un código a la vez; al terminar, el juego guardará el avance y te devolverá a la pantalla de códigos para que ingreses otro de la misma manera.

SECRETO	CÓDIGO
Ammand el Corsario	ew8t6t
Angelica (disfrazada)	dlrr45
Caníbal enojado	vgf32c
Barbanegra	d3dw0d
Clanker	zm37gt
Clubba	644thf
Davy Jones	4djlkr
Gobernador Weatherby Swann	ld9454
Pistolero	y611wb
Caníbal hambriento	64bnhg
Jack Sparrow	vdjspw
Jacoby	bwo656
Jimmy Legs	13glw5
Rey George	rked43
Koehler	rt093g
Mistress Ching	gdetde
Phillip	wev040
Intendente	rx58hu
El español	p861jo
Twigg	kdlfkd



CLUB NINTENDO

Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que para que garanticen su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Entramos al último cuarto de 2011 y, por supuesto, siguen llegando muchísimos correos con fotos. En particular, nos agrada bastante esta sección pues podemos conocer un poco más de ustedes y, claro, también pueden aprovechar el espacio para decir cuáles son sus juegos favoritos e incluso sus Friend Codes, para que compitan con otros seguidores de esta gran red de jugadores llamada Club Nintendo.

15 años siguiendo

La revista Club Nintendo





Desde Yucatán nos escribe Andrés Villanueva para platicarnos que es fan de Nintendo y CN desde hace más de 15 años. Ahora comparte esta emoción de los videojuegos con su pequeña hija. Muchas gracias por seguirnos, ojalá que lo sigas haciendo por mucho tiempo más.

Megacolección de

Juegos y revistas Club Nintendo





Héctor Alejandro Pérez está orgulloso de su supercolección de revistas y juegos, y cómo no, si tiene variedad para toda ocasión. También nos platica que recién compró su Wii y que una de sus sagas favoritas es **Pokémon**, de hecho, su favorito es **Pokémon Stadium 2**.

Colección de figuras y juegos

Diversión sin límites





Luis Enrique Milán es de San Luis Potosí, y desde allá nos manda una muestra de su pasión por Nintendo. Lógicamente, **Mario** es el protagonista indiscutible.

Un verdadero fan del héroe de Mushroom Kingdom

El bigotón sigue dando de que hablar

Henry Estrada es fan de Nintendo. Sin duda alguna, **Mario** es el personaje que más alegrías le ha dado y por ello no falta en su colección.





Nuevo fan de CN

Y de **Super Mario**

Nelson León apenas consiguió su primera revista CN, dando inicio a su futura colección de Nintendo.



Fan de la lucha libre

y de los videojuegos

Edwin Alfaro no le ha perdido la pista a la revista. Es un gran seguidor de los juegos de **Smackdown vs. Raw**.



Desde el Super NES

Hasta el Wii

Buenos juegos clásicos y actuales nos muestra Laisa Álvarez en su fotografía. ¡Excelente el cuadro!



Peluches de colección

Juegos y consolas



Luis Vicente es un gran fan de Nintendo y siempre quiso salir en la revista. Ya ven, quien persevera alcanza.

Diversión fraternal

Juegos y peluches

Bryan nos envía la foto de su hermano Paolo. Ambos son fans de **Mario** y han formado una gran colección.



Colección de CN
Revistas y hasta especial

Esteban Fallas, de Costa Rica, nos muestra una foto de su colección de revistas CN, aunque dice que no pudieron entrar todas.



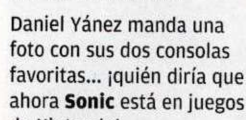


Fan de The Legend of Zelda
Y **Mario Bros.**

Nuestro cuate Danko Olivares nos enseña su colección de consolas de Nintendo y, por supuesto, de revistas Club Nintendo.

El heroico N64
La máquina de la diversión

Daniel Yánez manda una foto con sus dos consolas favoritas... ¡quién diría que ahora **Sonic** está en juegos de Nintendo!





Revistas, pósters y
Juegos de Nintendo

Gabriel Alejandro Cruz dice que ésta es parte de la colección que ha juntado desde hace cinco años. ¡Felicidades!





Un excelente regalo
Cumpleaños de un fan de CN

Gran sorpresa es la que preparó Mónica Contreras a su esposo Sergio, quien ya incluso tiene su 3DS para seguir divirtiéndose.





Seguidor de Club Nintendo
Desde temprana edad

Bastian Fernández nos comenta que a sus 10 años ya es un gran fan de la revista y le gusta dibujar a los personajes de Nintendo.



Creatividad portátil
Nintendo DS en cartón

Bryan Vásquez es fan de **Mario** y nos envía estas fotos con sus diseños de NDS en cartón.





El rincón de los pokéfans
La pasión sigue a más de 10 años de salida



En México, DF, también hay fans de **Pokémon**, Lalo Leal es uno de ellos y nos muestra su colección casi completa de **Pokémon**.

Pablo César Velásquez nos platica que a sus 12 años ya es todo un fan y coleccionista de Nintendo y de los juegos **Pokémon**.





Con esta foto, Adrián Brown deja claro que es un fan de **Pokémon**. Incluso vemos figuras de colección. ¿Ya tienes tu **Pokédex 3D**? ¡No te lo pierdas!





Ignacio Zamorano ya capturó una buena cantidad de **Pokémon,** incluso tiene al **Equipo Rocket** y a los héroes de pueblo Paleta.





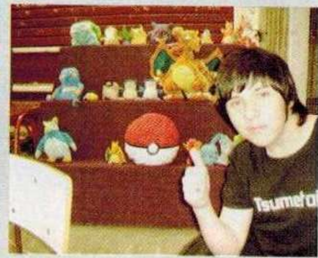
Javier Ortiz, a sus 11 años, ya es un fiel seguidor de Nintendo y, por supuesto, de la revista CN. Su consola favorita es el Nintendo DS.

Ulises Miranda nos envía desde Managua, Nicaragua, una foto con su colección de juegos y revistas Club Nintendo.



Aquí tenemos a Carlos Orellana, un megafan de **Pokémon**, que nos escribe desde Chile y nos muestra su colección de peluches de **Pokémon**.

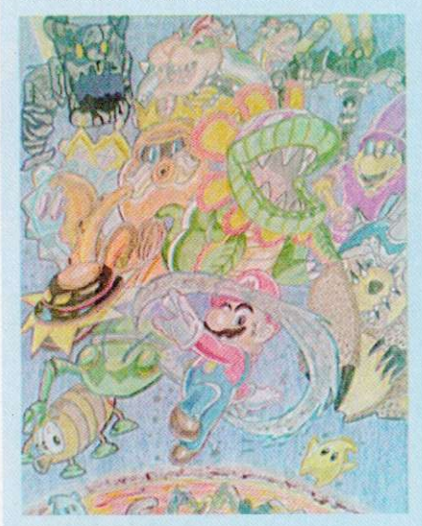


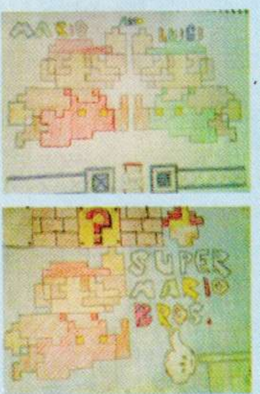


Arte del mes

El talento de nuestros lectores

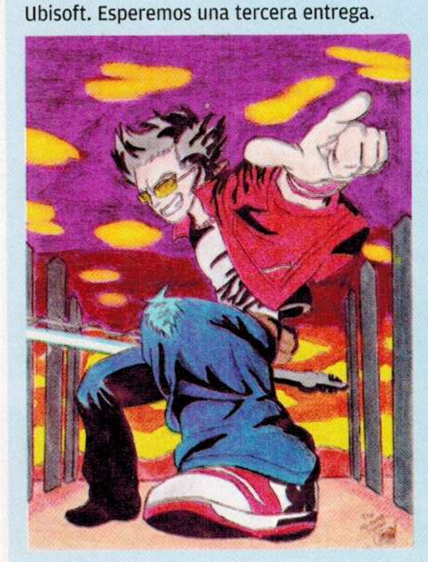
Cristian Alarcón nos presume su talento en un dibujo que muestra su gusto por la franquicia **Super Mario Galaxy**. Sin lugar a dudas, uno de los mejores títulos del bigotón que ojalá tenga otra secuela.





Patricio Novoa
Los hermanos **Mario** siempre han sido de los favoritos para dibujar, no sólo por sus heróicas aventuras, sino también por ser unos íconos de los videojuegos.

Luis Daniel García
Aquí tenemos una versión más relajada de **Travis Touchdown**, el personaje principal de la serie **No More Heroes**, que publica Ubisoft. Esperemos una tercera entrega.



Fan de Nintendo y Club Nintendo

Y de los Caballeros del Zodiaco







Edher Franco es un gran coleccionista de Nintendo y nos lo confirma en las fotografías en donde apreciamos hasta un clásico Virtual Boy, varios portátiles y hasta una colección de guerreros de dorados.







Grandes franquicias de Nintendo

Para nunca aburrirse



Emilio Corral sabe que, para no aburrirse, no hay nada como jugar un rato con su Wii y los clásicos de Nintendo.

Superseguidor de Club Nintendo

¡Nunca se pierde la revista!

Víctor Pérez es un gran seguidor de CN. Nos comenta que pase lo que pase siempre está al pendiente de las nuevas ediciones.



Diversión en casa y hasta para llevar

Buena tercia Wii, NDS y CN

Ésta es la colección que nos presenta Vicente Alemany, podemos ver que le gustan todos los géneros de videojuegos.



Siguiendo la tradición de Nintendo

Múltiples horas de acción



Ulises Ricardo Tovar nos comenta que **Super Smas Bros. Brawl** es su juego favorito en Wii.

Gran fan de Super Mario Bros.

Decoración de Nintendo



Con sólo ocho años, Roberto Sánchez ha formado una buena colección de juegos y consolas; además, gusta de adornar sus paredes.



Fan de los juegos musicales

Guitar y DJ Hero

Desde Monterrey, les presentamos la foto de la colección de Diego Martínez, un fan de Nintendo.



Colección de Club Nintendo
Y juegos de Wii

Ésta es la colección de Luis Alberto Cruz, vemos que le gusta todo tipo de juegos desde aventuras hasta peleas.





Bienvenidos, nuevos lectores
A la comunidad CN

Niccoló Puccio, de Lima, Perú, nos comenta que recién compró la revista y que le gustan todas sus secciones.

Apasionado de los juegos portátiles de Nintendo
y de las historias de zombis

Vaya que Daniel Valdés tiene una amplia colección de revistas y videojuegos. ¡Buenas fotos!





La unión hace la fuerza
Colección compartida

Marco Rojas, Abraham Vélez e Hiram Mendoza nos envían esta foto con su colección de juegos, accesorios y revistas.





Fan desde el N64
Mario Kart 64, un gran inicio



Javier Bobadilla comenta que el juego de *Go-Karts* fue su entrada al mágico mundo de Nintendo.

Juegos de video y peluches
Desde N64 hasta Wii

Alexis Cortés y Margaret Cortés nos comparten, desde Chile, esta foto de su colección de revistas.



Colección CN protegida por
El mismísimo Hades



Desde Guanajuato, Abraham Tejeda nos manda una imagen con su amplia colección de revistas Club Nintendo.

Comenzando la colección
De la mano de CN

Jorge Eduardo Payán es un fan de Nintendo y comenta que faltó incluir su Wii y GCN en la foto.

Gran colección
Una era de diversión

Nuestro amigo Albert Guerrero nos envía estas fotografías que muestran parte de su colección de juegos, revistas y consolas portátiles. y caseras.



Coleccionista de Nintendo
Gusto por los buenos juegos



Fernando Ramírez tiene una gran colección, en la que destacan su peluche de **Yoshi** y juego de Jackson.

Fan de Link
Con el escudo de **OOT**



Ricardo Alvarado es un todo un fan de los juegos de **The Legend of Zelda** y nos lo muestra en esta fotografía, donde incluso vemos un escudo de **OOT**.

Recreando el castillo de Peach
Creatividad de videojugador

Nuestro amigo, Alejandro López, adaptó su castillo con fotos de **Peach** y con una serie de personajes del Mushroom Kingdom.







Enfrenta a tus amigos al
Ritmo de Killer Cuts

Fernando Razo es un fan de hueso colorado de **Killer Instinct** y nos presume su *soundtrack* original.



Creación y modelado de videojuegos
En LCI Bogotá



Si eres un apasionado por los videojuegos, el diseño gráfico y la animación 3D, esta es tu oportunidad. LCI Bogotá te ofrece el programa Creación y modelado de videojuegos, que te permitirá descubrir todas las etapas de producción de un videojuego, desde la creación de personajes y accesorios hasta su puesta en escena. Aprenderás a desarrollar películas animadas, juegos en línea y producciones cinematográficas al estilo de Hollywood. El Programa se ofrece directamente desde Montreal, Canadá, en inglés, francés y español. Para conocer toda la información, ingresa a http://www.lci.edu.co/programs/videojuegos.aspx.

Ya estamos a la vuelta de la esquina del cierre de año, por lo que Nintendo y los diversos licenciatarios mandan sus cartas fuertes, muchas de las cuales ya te hemos comentado aquí en Club Nintendo. Lo importante es que el camino que tomará el Nintendo 3DS se ve más atractivo, partiendo de **Ocarina of Time 3D** y el recién estrenado **Star Fox 64 3D.** Pero cuando nuestros rostros dibujaron una enorme sonrisa fue con el anuncio de **Super Mario 3D Land,** que llegará a nuestras manos en noviembre, y el esperado **Mario Kart 7** lo hará en diciembre. Mientras esto ocurre, aquí te damos un avance de lo que verás en la edición de octubre de Club Nintendo. ¡No te la pierdas!

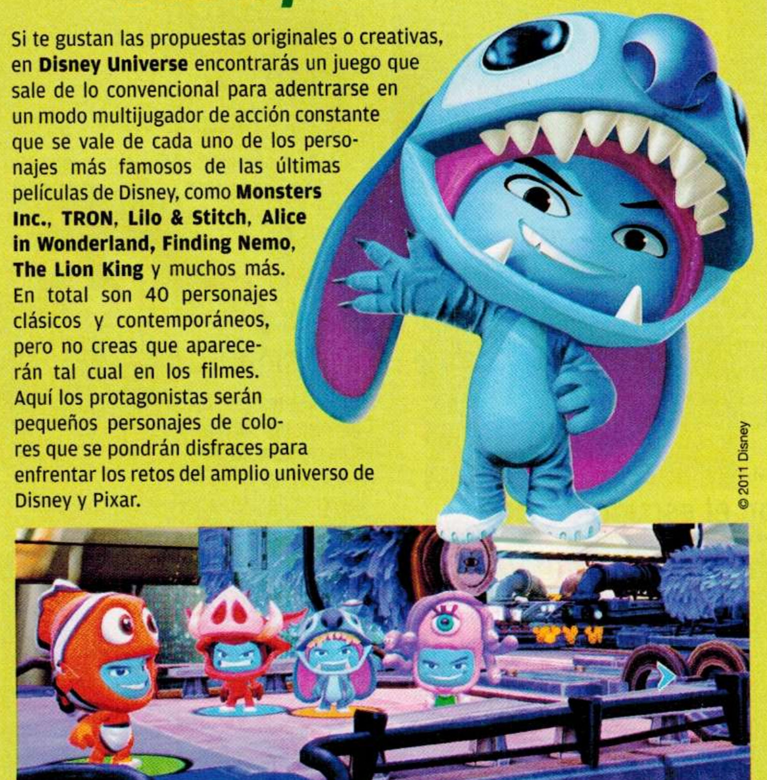
Última Página

Pro Evolution Soccer 2012 (Wii)

Konami hará una entrega más de su renombrada serie de futbol **Pro Evolution Soccer 2012**. Para esta edición se han mejorado diversos aspectos, como los elementos de la inteligencia artificial, que permitirá no sólo un juego más apegado a la realidad, sino también que la interacción con los oponentes se torne más efectiva y dinámica, buscando las soluciones más eficientes para tocar la bola, pasar, driblar o ejecutar, según se dé el caso. También sentirás más efectiva la defensa, la cual se mantendrá presionando para recuperar balones y conseguir espacios para que los delanteros se encarguen de concluir el ataque, no sólo quedándose como estatuas, con mínimo movimiento. Visualmente también se notan cambios, así como en el *gameplay* en general, pero de esto te hablaremos extensamente en la edición de octubre.

Disney Universe (Wii)

Si te gustan las propuestas originales o creativas, en **Disney Universe** encontrarás un juego que sale de lo convencional para adentrarse en un modo multijugador de acción constante que se vale de cada uno de los personajes más famosos de las últimas películas de Disney, como **Monsters Inc., TRON, Lilo & Stitch, Alice in Wonderland, Finding Nemo, The Lion King** y muchos más. En total son 40 personajes clásicos y contemporáneos, pero no creas que aparecerán tal cual en los filmes. Aquí los protagonistas serán pequeños personajes de colores que se pondrán disfraces para enfrentar los retos del amplio universo de Disney y Pixar.



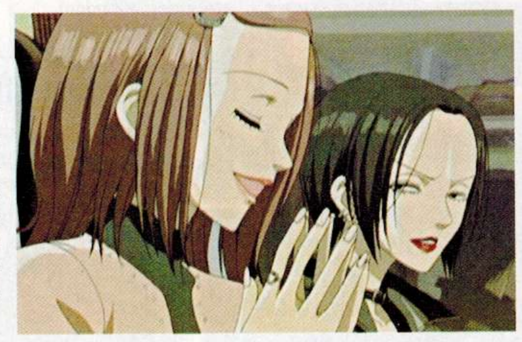
Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet (Nintendo 3DS)

Con esta secuela se expande el universo de **Super Hero Squad** hacia los hechos que se desenvuelven en la segunda temporada de la serie de televisión. Podrás hacer equipo con tus amigos para enfrentar a los villanos más temibles del universo Marvel; por supuesto, utilizando a los héroes en sus formas compactadas para dominar el Factor Power único ya sea en el Story Mode, Freemode o en el Challenge Mode. Una de las adiciones para esta secuela es el componente *puzzle*, en el que deberás utilizar las habilidades de los personajes para mover o destruir objetos, atravesar por ciertos lugares e invocar fuerzas específicas para sobrepasar un sinfín de obstáculos; todo con la finalidad de lograr la paz en Super Hero City. Tu objetivo es enfrentar al **Dr. Doom** y a su séquito de villanos, para recuperar las seis Infinity Stones.

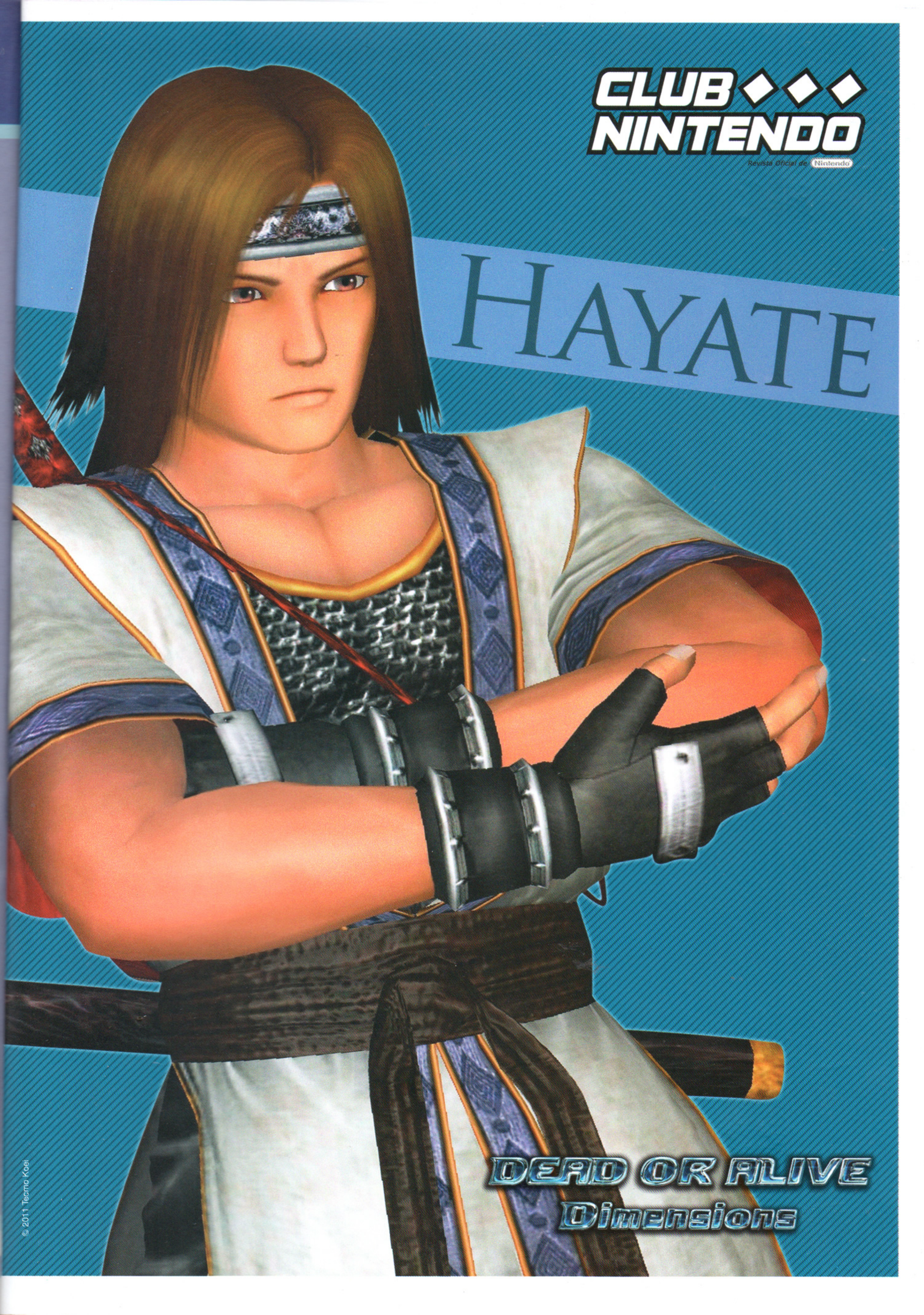


Vistazo a Japón / NANA

En esta ocasión trataremos el tema de una historia que, para muchos, se considera como de lo mejor en drama que hay en manga. Su formato original que inició en 2000, y más adelante en 2005, se adaptó a filme en acción viva para profundizar y humanizar aún más las emociones y sensaciones que provoca el libreto original. De hecho, un año más tarde -y gracias a la popularidad- se logró una secuela de acción viva y la producción de una serie animada que duraría sólo 47 capítulos, pero que demostraría toda la esencia de lo que Ai Yazawa, su escritora, quiso plasmar en sus protagonistas: un par de chicas de nombre similar (**NANA**), que se conocerían en un viaje en tren, dando inicio a un nuevo curso en sus vidas que las haría compartir innumerables eventos insospechados.



NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
HAYATE
DEAD OR ALIVE
Dimensions
© 2011 Tecmo Koei


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
KASUMI
© 2011 Tecmo Koei
DEAD OR ALIVE
Dimensions